

декабрь 2006 год

Издается с января 2000 года

Выходит раз в месяц

В розницу цена свободная

виртуальные радости

http://www.nestor.minsk.by/vr
e-mail: vr@nestormedia.com

САНИТАРЫ ПОДЗЕМЕЛИЙ

Neverwinter Nights 2

Dark Messiah Might and Magic

Need for Speed Carbon

FIFA 07

Sid Meier's Railroads

НОВОСТИ ИГРОВОГО МИРА

INTRO

Всем привет! Пролетевший с момента нашей последней встречи месяц был необычайно богат на хорошие игры. Дабы донести до вас самое интересное, авторы ввели негласное военное положение — в результате на страницах декабрьского номера газеты расположились отрецензированные, досконально изученные и неистощимые на приятные сюрпризы хиты. Претендентов на звание "Лучшая игра года" стало определенно больше, что не может не радовать.

Сфокусировать внимание на главном гвозде нынешнего выпуска "Виртуальных радостей" никак не удается: виной тому отсутствие среди свежих игр явного фаворита. С одной стороны, заслуженную долю оваций отхватывает **Dark Messiah of Might & Magic** (стр. 11-12): Source Engine переживает вторую молодость, да и геймплей чудо как хорош. Здоровую конкуренцию экшену от первого лица составила RPG **Neverwinter Nights 2** (отправляемся на стр. 13), которой удалось собрать воедино удобное управление и проработанный, "живой" окружающий мир. Громкие возгласы покорителей дорог были услышаны — и **Need for Speed: Carbon** (который умчался на стр. 10) был-таки подвергнут препарированию на рецензентском столе. Отправившись на стр. 16-17 и стр. 19, вы отыщете обзоры **You Are Empty** и **Sid Meier's Railroads** — проекты хоть и разные по тематике, но чрезвычайно интересные. Под таким валом релизов даже не вздумайте пройти мимо категоричных и смелых **"Санитаров подземелий"**, для которых небезызвестный Дмитрий Пучков стал как минимум крестным папой (знакомимся с сабжем на стр. 14-15). Наконец, для всех любителей кожаной сферы и виртуального футбола у нас припасено прелюбопытное сравнение **FIFA 07** и **Pro Evolution Soccer 6** (кто кого заборол — ответ ищите на стр. 8-9). В разделе "Анонсы" детальному рассмотрению подверглись стратегии: отечественная **"Агрессия"** и западный **Supreme Commander**. Помимо всего вышеперечисленного, не пропустите рассказа о гномах в мире Lineage II, секретов управления в FIFA 07 и исчерпывающего гайда по артефактам в DotA Allstars.

Прежде чем перейти к традиционным новостям игрового мира, остается напомнить, что этот номер "Виртуальных радостей" — последний в этом году. 2006-й пролетел для всех нас как-то незаметно и, будем надеяться, войдет в историю как переломный год: развитие "Виртуалки" не прекращалось ни на секунду, нашлось место как смелым экспериментам, так и проверенным методам. "Все, что ни делается, делается к лучшему", — говорят мудрые люди и оказываются совершенно правы. Можете не сомневаться, что в следующем году вас ждут новые сюрпризы и изменения. Ну что ж, до скорого — увидимся в следующем номере!

АНОНСЫ

Как обычно, многословные менеджеры Electronic Arts на конференции, посвященной подведению итогов за прошедший финансовый год, проговорились о находящихся в разработке **The Sims 3**. Сомневаться в предстоящих работах над очередной частью "писающих человечков" было бы глупо, да и времени с релиза второй части The Sims прошло порядочно. Насколько сильно изменится геймплей, и какими предстанут перед нами симы будущего, пока не ясно — час агрессивного пиара не настал, поэтому не удивительно, что прессе не было явлено даже завалящего скриншота. Однако представители EA Redwood Shores (подразделения, ответственного за продолжение самой продаваемой игры в мире) заявили, что раньше 2008-го ждать тайтла не стоит. И пусть вас не удивляет столь позднее время для релиза — всевозможные адд-оны и сборники, мы думаем, ждать себя не заставят.

Закон подлости: когда очень спешишь по важному делу, то городской транспорт никогда не приходит вовремя. Знакомо? Тогда самое время взяться за баранку тяжеловесного автобуса и попробовать себя на месте водителя. Именно этим предлагает заняться этой зимой чешская студия SCS Software, на счету которой очень популярная у нас серия "Hard Truck: 18 стальных колес". Отказавшись от перспективы конкурировать с гоночными симуляторами и решив не уходить от тематики больших автомобилей, компания анонсировала **Bus Driver** — бюджетный симулятор автобуса. Дабы жизнь не показалась виртуальным водителям малиной, разработчики ввели необходимость следования ПДД и жесткий график: все-таки негоже заставлять пассажиров ждать под проливным дождем транспортное средство и заставлять нервничать детишек, которым нужно в школу. Помимо привычных маршрутных автобусов, будут и специализированные: тюремные, двухэтажные и междугородние. Единственное, что пока настораживает, — это невыразительные скриншоты (как бы слово "бюджетный" не стало для проекта лебединой песней).

Для преданного поклонника вселенной Star Wars коллекционирование и собирание всего, что хоть как-нибудь связано с "далекой-далекой" галактикой, приобретает обязательный и, вместе с тем, сакральный характер. А LucasArts рада стараться — готовится к изданию сборник **Star Wars: The Best of PC**, который включит пять "звездных" тайтлов и 14-дневный ключ для онлайновой игры Star Wars Galaxies. Как нетрудно догадаться, такой подарок поступит в продажу аккурат перед рождественскими праздниками и будет стоить порядка 40 долларов за штуку. Чести попасть в коллекционное издание удостоились Star Wars: Empire at War, Star Wars: Knights of the Old Republic, Star Wars Battlefront, Star Wars Jedi Knight II: Jedi Outcast и Star Wars Republic Commando. Для изрядной порции юмора здесь не хватает разве что обеих частей Lego Star Wars, однако и вышеприведенный список более чем впечатляет.

Осторожно называемый "убийцей Diablo" Titan Quest просто не мог остаться без адд-она. И вот пришла официальная информация: в начале следующего года появится масштабное дополнение **Titan Quest: Immortal Throne**, которое не даст покоя нашим настольным грызунам. Новые квесты, оружие, враги, само собой, прилагаются, однако куда интереснее выглядят обещания ввести восемь новых классов персонажей с собственными ветками развития и заявленные 10-15 часов непрерывного геймплея. Поручать собственное детище сторонним компаниям греки из Iron Lore Studios не стали — адд-оном они займутся сами, а издателем у нас станет, по традиции, "Бука".

Что будет, если за разработку ураганного экшена с зомби в главных ролях посадить разработчиков до сих пор активно играемого Counter-Strike? Наверное, именно этим вопросом задавалась компания Valve, когда заключала соглашение с Turtle Rock Studios (чьи "контры" и "терры" стали чуть ли не синонимом профессионального киберспорта) о создании проекта под названием **Left 4 Dead**. Экшен позиционируется как многопользовательская игра с кооперативным прохождением, то есть шинковать противников нам предстоит не в одиночку, а в тесной компании одногруппников. Графическим моторчиком в который уже раз выступит Source, но куда больше внимания сам Гейб Ньювелл, глава Valve, акцентирует на искусственном интеллекте разлагающихся оппонентов — AI собственного розлива "черепашки" обещают отменный. Вот только с юмором, наподобие Stubbs the Zombie, в игре будет туговато — несмотря на толпы прущих изо всех щелей монстров, Left 4 Dead претендует на реалистичность и серьезность.



Titan Quest: ждем адд-она



Crysis



Silverfall

ИНТЕРНЕТ

Выходящий в начале следующего года шутер с многочисленными вкраплениями стелса **Infernal** (над ним работают поляки из Metropolis Software) обзавелся официальной пропиской в Сети: http://playlogicgames.com/infernal. Выполненный с использованием последних достижений flash-анимации сайт предлагает для ознакомления с проектом скачать недурственный трейлер, почитать игровые особенности экшена, полюбоваться на стильные обои, скринсейверы и скриншоты, а также посмотреть на отзывы западной прессы.

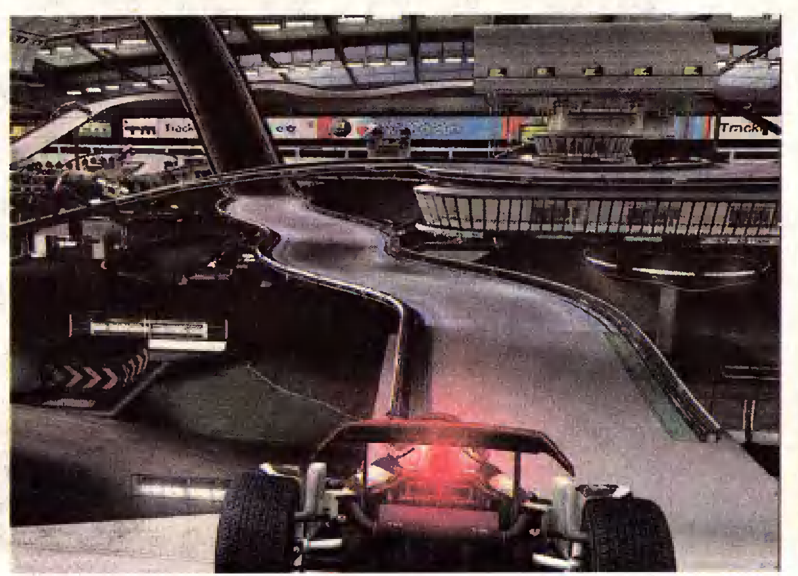
Адреналиновые гонки **TrackMania United** наверняка придутся кстати многочисленным поклонникам скоростных и совершенно безумных заездов: это издание станет квинтэссенцией лучшего, что нам доводилось видеть в популярной игровой серии. Новые трассы и чемпионаты, свежие автомобили и противники, изменениям подверглась даже святая святых — встроенный редактор треков. За более подробной информацией предлагаем наведаться вот сюда — http://tm-united.com, где присутствует стандартный для подобного сайта набор новостей, видеороликов и скриншотов.

В последнее время греки осваивают игровые жанры один за другим. Первой крупной "ласточкой" стал Titan Quest, который поставил новую планку качества в устоявшемся жанре action/RPG. Теперь потомки Одиссея взялись за квест под названием **Theseis** — судя по этому линку (http://theseisgame.com) мы имеем все шансы получить качественную головоломку, которая не будет лишена национального колорита, красочной графики и захватывающей истории. Помимо обширной галереи проекта, не стоит пренебрегать возможностью узнать особенности игры и пообщаться с остальными геймерами на тематическом форуме.

Зима к нам явно не спешит, однако душа настойчиво требует "сезонных" развлечений. Прыжки на лыжах с трамплина, биатлон, сноубординг, горный слалом собрались под одной крышей в проекте **Winter Sports**. Новинка вот-вот поступит в продажу, а сейчас самое время наведаться на официальную страничку игры (http://wintersportsgame.com) и узнать последние новости. Дельной информации там не так много, но техническое исполнение сайта выполнено на "отлично". Чувство незримого присутствия на всех этих трассах и среди снующих туда-сюда спортсменов приходит буквально через несколько секунд. По такому случаю и рекламный трейлер не грех посмотреть :)

Пестрый сайт достался **Myth War Online** (http://mythwaronline.com): эта онлайновая ролевка, вследствие своей бесплатности и необъяснимой симпатичности, вполне может завоевать популярность. Собственно, вышеуказанный адрес служит доступом во вселенную мира этой MMORPG — достаточно разжиться клиентом игры и зарегистрироваться. Постоянно обновляемая лента новостей всегда держит игроков в курсе событий, а раздел "коммьюнити" круглосуточно готов придти на помощь. Для ленивых и "newbie" существуют объемистый "хелп" и руководство по прохождению сюжетных квестов. Да, и еще: не забудьте украсить рабочий стол шикарными обоями в фэнтезийном стиле.

Для 2K Games рождественский сезон уже начался, поэтому компания спешит сделать подарок ценителям всего прекрасного. К таковому стоит, например, отнести транспортный симулятор от дядюшки Сида Мейера — **Railroad Tycoon**. Выпущенная в далеком 1990-м, игра смогла завоевать признание многих геймеров и подготовила почву для схожих проектов от других разработчиков. Теперь "тайкун" можно абсолютно безвозмездно скачать вот отсюда — http://2kgames.com/railroads/railroads.html (полная версия "весит" чуть более 14 Мб).



TrackMania United



Myth War Online

ДАЙДЖЕСТ

Грустно сообщать, но команды **Plastic Reality Technologies**, ответственной за экшен El Matador, больше не существует. Довольно противоречивый проект был плохо встречен игроками и не принес ни издателю, ни разработчику существенной прибыли. Отказавшись от идеи делать продолжение или создавать новую игру с нуля, девелоперы разбежались по другим студиям. Что тут сказать? Нынешний рынок игроиндустрии жесток и зачастую не прощает "сырых" или посредственных проектов.

Человечество неистощимо на таланты, причем для того, чтобы создать нечто уникальное, вовсе не нужно изобретать велосипед — достаточно взглянуть на привычные вещи под другим углом. К примеру, деревянные ящики, за которыми так любят прятаться "контры" и террористы в Counter-Strike: если их расставить на улицах города, то люди, которым не чужды компьютерные игры, наверняка улыбнутся и даже сфотографируются на память возле этого произведения искусства. Да-да, импортирование в физический, аналоговый мир предметов, образцов поведения и принципов, относящихся к цифровому пространству данных, следует считать именно искусством. Именно так считает немец **Арам Бартхолл** (Aram Bartholl), который раньше изучал архитектуру в Берлинском университете искусств. Начав свой игровой стаж в 12 лет с персональных компьютеров Commodore 64 и Atari ST, этот человек небезосновательно причисляет себя к настоящим геймерам. Главная цель человека-парохода в том, чтобы соединить виртуальный и реальный миры — и, надо признаться, это у него неплохо получается. Помимо размещения вышеупомянутых CS-ящиков в берлинской подземке и на улицах, Арам воспроизводит зеленые маркеры над головами всех желающих (а-ля The Sims), устанавливает во дворах гигантские указатели с Google Maps



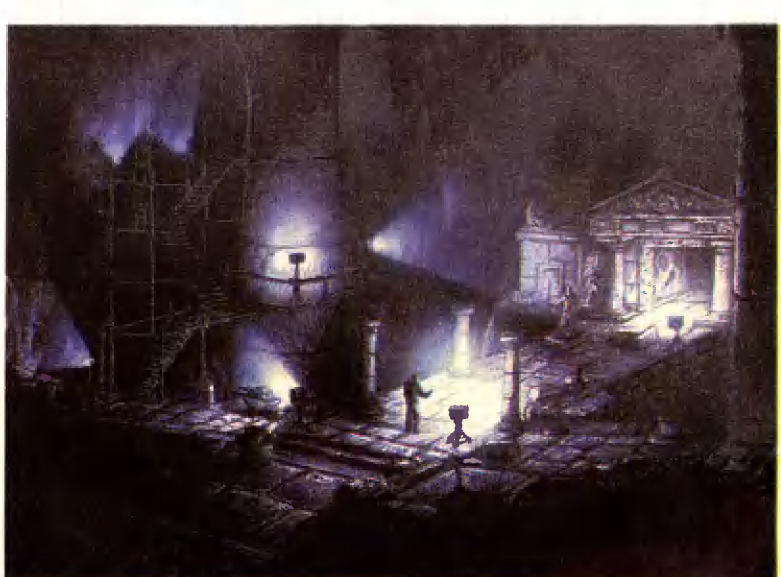
(в полный человеческий рост) и постоянно ищет новые способы консолидации настоящей и виртуальной жизней. Один из его последних проектов — это "Стрелялка от первого лица". Одев бумажные очки, каждый может лицезреть руку, держащую автомат Калашникова. Как предупреждает автор идеи, "использование очков может вызвать непредсказуемое поведение", что наверняка вызовет живую реакцию со стороны противников насилия в компьютерных играх. Впрочем, сам Бартхолл не считает, что виртуальное насилие способно стать причиной асоциального поведения в повседневной жизни: слишком уж разные эти две реальности. А эту выдумку с очками немец характеризует как ироничный комментарий к проблеме. Всех заинтересовавшихся подобным видом творчества отправляем на сайт Арама — http://datenform.de.

Для тех, кто с нетерпением ждал явления мастера Чифа на больших экранах в фильме **Halo**, вынуждены сообщить пренеприятное известие. Начавшиеся было съемки фильма были заморожены на неопределенный срок, что вызвало бурю негодования не только у главного режиссера проекта, Питера Джексона (Peter Jackson), но и у таких "монстров", как Microsoft и Wingnut Films. Причиной срыва работ над киноадаптацией популярного шутера стало нежелание компаний Universal Studios и 20th Century Fox финансировать проект. Как известно, создатель киношных "Властелина Колец" и "Кинг-Конга" может и любит тратить огромные деньги (сравнимые с годовыми бюджетами некоторых государств) — однако до последнего времени у Джексона не было осечек, и все фильмы собирали потрясающие суммы в мировом прокате. Видимо, крупные кинокомпании боятся вкладывать в Halo по причине недостаточной изученности данного вида развлечений и поэтому решили не рисковать. Впрочем, создатели экранизации не падают духом: появились слухи, что съемки будут возобновлены (в числе прочих называется студия Paramount Pictures) и проект, запланированный на 2008-й год, все же выйдет.

В продолжение темы "кино" нельзя не вспомнить о неувядающем Уве Болле, который в последнее время не на шутку раздухарился: после более чем убедительных нокаутов своих оппонентов-журналистов на ринге он объявил о начале работ над фильмом **BloodRayne 2**. Как мы все хорошо помним, первая проба была чистым трешем, где, кроме моря кровищи, неумелых боев на мечах и бесхитростных диалогов, не было ничего стоящего. "Попытка №2" наверняка состоит-



Left 4 Dead



Theseis

ся уже без Кристианы Локкен (сыгравшей в главной роли первой BloodRayne), а в числе явных претенденток на мисс-вампиршу фигурирует Натасия Малсе (недавно завершившей сниматься в экранизации DOA: Dead or Alive). Получится ли у немца шедевр — предсказывать боимся.

С серией пошаговых стратегий Jagged Alliance в последнее время творится форменная путаница: после того, как компания Strategy First расторгла соглашение с украинцами из Game Factory Interactive (GFI) о создании продолжения к популярной вселенной, неразбериха поселилась в головах даже самых стойких фанатов. Виной тому постоянная смена названий проекта и одновременное упоминание о них издателем и разработчиком. Теперь выражение "одна рука не ведает, что делает другая" к Jagged Alliance 3D не применимо: GFI обязательно выпустит игру на территории СНГ и уже определилась с окончательным названием. Выбор сделали сами игроки, которым было предложено несколько вариантов наименований. Согласно финальному подсчету голосов, проект будет называться **"ДЖАЗ: Работа по Найму"**, а вот срок его выхода пока до сих пор не определен.

Принимать какие-либо меры сразу после трагического случая — не лучшая идея. В Германии разразился скандал, который был вызван случаем с молодым человеком, ворвавшимся в школу и перестрелявшим несколько человек. На следствии выяснилось, что парень помногу играл в Counter-Strike и даже назвал себя фанатом этого мультиплеерного шутера. Власти пообещали разгневанным горожанам уладить ситуацию и принять против создателей игр по возможности строгие меры. На подобные угрозы живо откликнулось несколько игровых компаний, в числе которых была и звездная **Crytek** (Far Cry, надеемся, все помнят). Ее руководители, братья Ирли (Yerli), пообещали немедленно покинуть страну, если начнутся репрессии против разработчиков игр. В числе мест для своей дальнейшей деятельности Ирли назвали Великобританию, где законы куда более снисходительны к игроделам. Что ж, остается только пожелать западному государству разумных решений, а не банального "разобрались и наказали кого попало".

ЗАДЕРЖИМ

Помнится, разработчики футуристичного экшена **Crysis** утверждали, что выход проекта никоим образом не зависит от релиза новой операционной системы Windows Vista (поводов так думать было предостаточно: игра изначально "затачивалась" под данную ОС). Как оказалось, подобные высказывания были правдой: Vista явит себя уже в январе, а детище Crytek'овцев задержится как минимум до середины 2007-го. Согласно официальному релизу, Crysis появится лишь в следующем финансовом году (который начинается с февраля-марта) — об окончательной дате релиза будет сообщено позже.

Гуляющее по миру предположение о том, что Valve Software планирует выпускать по одному эпизоду "халвинианы" в год, обретает действительные очертания. Обещанный в следующем марте **Half-Life 2: Episode Two** в срок не появится, а разработчики комментируют задержку необходимым тестом бонусов второй части — Portal и Team Fortress 2. Конечно, если призадуматься, то оригинальный геймплей с использованием порталов и реалистичной физики, не так прост, как может показаться на первый взгляд. Но, с другой стороны, постоянные переносы своих проектов стали для Valve в порядке вещей. Новая дата релиза для второго эпизода означена туманно — лето 2007-го (то есть июнь-август).

По непонятным на первый взгляд причинам задержится **Silverfall**, которую издает на западе компания Atari. Эта эпическая RPG (других не держат) должна была лечь на полки магазинов еще в октябре, однако после небольшой паузы разработчики поняли, что с поставленной ранее целью они не справляются. Понять, что стало причиной переноса сроков выхода игры, несложно: девелоперы приготовили большой мир для исследования, предоставили множество наборов навыков и даже снабдили Silverfall мультиплеерным режимом. Тестирование каждой из данных "фич" может занять много времени, да и от ошибок никто не застрахован. Короче говоря, до 6-го марта 2007-го (новая дата релиза) у разработчиков время еще есть.

Антон Борисов

РЕЛИЗЫ

Игра	Жанр	Объём/дата	Издатель в мире/СНГ	Разработчик	Рейтинг*
УЖЕ ВЫШЛИ					
EverQuest 2: Echoes of Faydwer	Многопользовательская ролевая игра (MMORPG), адд-он	нет данных	Sony Online Entertainment / Akella Online	Sony Online Entertainment	83% (7) / 6,7 (7)
Fritz 10	Шахматы	2900 MB	ChessBase	ChessBase	– / –
Heroes of Might and Magic 5: Hammers of Fate	Пошаговая стратегия (TBS)	1600 MB	Ubisoft Entertainment / Nival Interactive	Nival Interactive	67% (2) / 5,7 (6)
Mark, The	Шутер от первого лица (FPS)	1100 MB	JoWooD Productions / Акелла	T7 Games	– / –
Medieval 2: Total War	Стратегическая игра	7000 MB	SEGA / Софт Клаб	The Creative Assembly	89% (23) / 7,4 (55)
Need for Speed Carbon	Гоночный автосимулятор	4250 MB	Electronic Arts	EA Black Box	77% (13) / 6,2 (40)
RACE	Гоночный автосимулятор	1200 MB	Eidos Interactive / Новый Диск	SimBin Development Team	– / 5,2 (5)
RoboBlitz	Шутер от третьего лица (TPS)	225 MB	Naked Sky Entertainment	Naked Sky Entertainment	80% (1) / 2,8 (5)
Starshatter: The Gathering Storm	Стратегия реального времени / космический симулятор	720 MB	Matrix Games	Destroyer Studios	– / –
The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth 2 The Rise of the Witch-king	Стратегия реального времени, адд-он	4350 MB	Electronic Arts	EA Los Angeles	80% (5) / 3,9 (21)
Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent	Шутер от третьего лица (TPS)	8500 MB	Ubisoft Entertainment / GFI / Руссобит-М	Ubisoft Shanghai / Ubisoft Annecy / Ubisoft Milan	85% (10) / 7,6 (37)
Warhammer: Mark of Chaos	Стратегия реального времени	4755 MB	Namco Bandai Games America / Новый Диск	Black Hole Entertainment	73% (12) / 7,8 (31)
Дневной дозор	Пошаговая тактическая стратегия с элементами RPG	нет данных	ND Games	Nival Targem	71% (19)
Санитары подземелий	Ролевая игра (RPG)	нет данных	1C	1C	87% (656)
Магия крови: Время Теней	Ролевая "rogue-like" игра (RPG)	нет данных	1C	SkyFallen Entertainment	–
Полный привод: УАЗ 4x4	Гоночный автосимулятор	3500 MB	1C	Avalon Style Entertainment	88% (76)
ГОТОВЯТСЯ К ВЫХОДУ					
Desperados 2: Conspiracy	Стратегия реального времени / экшен	декабрь	Atari	Spellbound Entertainment	–
Rayman Raving Rabbids	Платформенная аркада	28 декабря	Ubisoft Entertainment / Buka Entertainment	Ubisoft Bulgaria	–
Star Trek: Legacy	Стратегия реального времени	5 декабря	Bethesda Softworks	Mad Doc Software	–
Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas	Шутер от третьего/первого лица с тактическими элементами	12 декабря	Ubisoft Entertainment / GFI / Руссобит-М	Ubisoft Montreal	–
46 (Ил-2 Штурмовик: 1946)	Авиасимулятор, адд-он	7 декабря	1C / Ubisoft Entertainment	1C: Maddox Games / RRG Studios	–
Братва и Кольцо	Шутер от третьего лица (TPS)	декабрь	1C	Gaijin Entertainment	–
Механоиды: Гонки на выживание	Футуристический автосимулятор	декабрь	1C	SkyRiver Studios	–
Обитаемый остров: Чужой среди чужих	Шутер от первого лица (FPS)	декабрь	Акелла	Orion	–
Хранители: Ключ Жизни	Ролевая игра в японском стиле (JRPG)	декабрь	Нет данных	FalcorMedia	–

***** *Сводный рейтинг приведённых в таблице наиболее популярных (по количеству "хитов" на nforce.nl) релизов по данным сайта gamerankings.com на момент сдачи материала, в скобках указано количество источников из игровых СМИ. Через слэш приводится пользовательский рейтинг по данным gamerankings.com на 4 декабря, в скобках - количество проголосовавших. Для российских проектов указывается рейтинг пользователей сайта AG.RU (в скобках - количество проголосовавших)*

НОВИНКИ ЛОКАЛИЗАЦИЙ

Civilization IV

Название локализации: *Civilization IV*
Разработчик: *Firaxis Games*
Локализатор/издатель: "1С"
Количество дисков в оригинальной версии: *1 DVD*

Четвертая часть знаменитой "Цивы" изменила мнение тех пессимистов, которые ворчали о закате стратегической серии, унылости геймплея и принадлежности детища Сида Мейера к развлечению для "избранных". Сложный интерфейс и серая графика? Позвольте, но отныне управлять целой нацией не сложнее, чем осуществлять поиск предмета в инвентаре какого-нибудь квеста (раз-два, клик здесь — все готово), а визуальное оформление Civilization IV так и вовсе заставило переосмыслить слова об убогости пошаговых стратегий. Скучный геймплей? Снова мимо, ибо пяти-шестичасовая партия состоит из стольких событий и ответственных решений, сколько вы вряд ли примете за всю свою жизнь — и это еще скромно умалчивая о возможности каждый раз переписывать мировую историю. В отличие от своих предшественниц, новая часть по-хорошему удивила нас присутствием таких понятий, как религия, дипломатия, то и дело появляющимися в наших городах гениями — ну теперь-то, спустя солидное время после релиза, вы понимаете, что всего этого достаточно, чтобы назвать Civilization IV шедевром?

И шедевр этот достался фирме "1С", которая основательно взялась за локализацию Civilization IV. Что и говорить, работы у них было масса — одна увесистая "Цивилопедия" чего стоит. Но начнем мы, как водится, с краткого упоминания о мануале, которого на диске не обнаружилось. Впрочем, данный пробел с легкостью



восполняется объемистой обучающей миссией (за основу же локализации была взята версия 1.61) — она проходит под чутким руководством не абы кого, а Сида Мейера. Увы, но о синхронизации речи и движениях губ именитого девелопера можно лишь мечтать — мэтр лишь деловито разводит руками под аккомпанемент спокойного и уверенного голоса диктора.

Радует, что оригинальные шрифты во всевозможных менюшках и подписях сохранены — английские слова успешно заменены русскими аналогами, и на протяжении всей игры вы не встретите неприятного "свисания" строк или попыток локализаторов вместить длинное выражение в маленькое окошечко. Перевод практически безупречен — о явных ошибках говорить не приходится, а нетронутые названия карт иначе как разумным решением не назовешь, ибо даже представить себе трудно, какая абракадабра была бы из этой затеи. "Цивилопедия", добраться к которой можно прямо из главного меню, написана живым и литературным языком. Никаких нестыковок, "кривоватых" фраз и откровенно несоответствующих русских синонимов замечено не было, поэтому перспектива надолго отвлечься от игры и углубиться в чтение энциклопедии по-прежнему остается в силе. Вначале были вполне обоснованные опасения по поводу возможных опечаток и ошибок в названиях географических местностей и имен правителей, но таковых, к счастью, не обнаружилось.

Разработчики также не прошли мимо мультиплеера и редактора карт, поэтому теперь приток русских стратегов в общество "цивилизаторов" наверняка увеличится. Кстати, для товарищей, которые на "ты" с английским и все же приобрели локализацию от "1С", всегда есть выбор — играть можно и на языке оригинала. В итоге имеем локализацию, как минимум достойную игры, а как максимум — даже превосходящую ее.

Оценка игры: 9
Оценка локализации: 9.5

Антон Борисов

Lego Star Wars II: The Original Trilogy

Название локализации: *Lego Star Wars II: The Original Trilogy*
Разработчик: *LukasArts Entertainment*
Локализатор/издатель: "1С"
Количество дисков в оригинальной версии: *1 CD*

Забавные человечки, собранные из датского конструктора Lego, приходят на экраны наших мониторов во второй раз. Поклонники первой части "прикольных" Звездных Войн сладострастно потирают ручки, ибо теперь работы для настоящих джедаев выше крыши: количество фишек превышает все разумные пределы, сверхсекретные кирпичики распиханы по самым отдаленным уголкам уровней, а чтобы собрать всех персонажей, понадобится не одна неделя реального времени. Значительно разнообразившийся геймплей вполне ожидаемо привлек новых игроков, что не замедлило сказаться на продажах Lego Star Wars II — уже через неделю после релиза число проданных коробок превысило миллион. Штурмовики с автоматами наперевес, адепты Темной и Светлой Сил, даже мастер Йода и принцесса Лея — все они выбиваются из сил, чтобы разыграть перед нами величайший стеб на знакомую звездную эпопею. Да пребудет с ними Сила!



Аркады и шутеры — это, пожалуй, самые несложные жанры для локализации. Текста в них немного (а иногда дело и вовсе ограничивается игровым меню), как таковой документации практически не наблюдается — знай себе прыгай/стреляй/собирай бонусы. Словно подтверждением вышесказанному выступает наша сегодняшняя гостья, которая появилась на прилавках спустя неделю после выхода оригинальной версии Lego Star Wars II: The Original Trilogy.

Юмор отечественных локализаторов чувствуется уже в руководстве — оно представлено в виде напутствия дроида C-3PO, штатного "специалиста по отношениям людей и киборгов" и буквально за ручку проводит начинающих игроков сквозь основные моменты "лего-войн". Впрочем, даже бывалым стоит ознакомиться с мануалом (в качестве формата выбран привычный pdf), так как в нем подробно рассказывается о нововведениях, а также особенностях управления. Благодаря множеству иллюстраций и поясняющих изображений текст легко читается и отнюдь не перегружен.

По большому счету, перед локализаторами стояла вполне выполнимая задача: взять стабильную версию Lego Star Wars II, перевести меню и дать персонажам яркие, запоминающиеся голоса. И это им удалось. Злобное шипение Дарта Вейдера сложно спутать с исключительно положительными интонациями в голосе Люка Скайуокера и нарочито наставительным тоном мастера Йоды. В остальном же все переведено верно — названия знакомых нам по киноэпопее мест, имена героев, техника и предметы аккуратно переложены на русский язык.

От самой высокой оценки локализацию Lego Star Wars II: The Original Trilogy отделяет лишь тот факт, что игра нестабильно работает на некоторых конфигурациях — о патче пока, видимо, говорить преждевременно.

Оценка игры: 9
Оценка локализации: 9

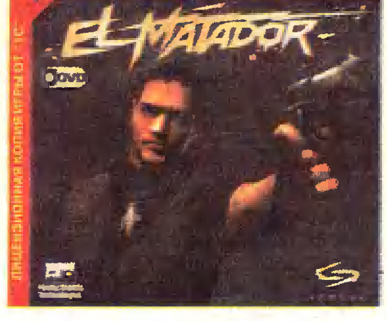
Антон Борисов

El Matador

Разработчик: *Plastic Reality Technologies*
Локализатор/Издатель в СНГ: *1С*
Количество дисков в локализованной версии: *1 DVD*

Бой в условиях тропиков — такое определение можно найти в тексте брифинга для обучения в El Matador, оно же применимо к игре в целом. Для пущей ясности хочется лишь добавить: "с дуболомным ИИ" и "время от времени активизирующимся slo-mo". Пустой "патриотический" боевик о справедливых и непобедимых правоохранительных органах и злющих дядьках-наркоторговцах вдруг вышел исключительно для персоналок, чем немного удивил, ведь брать-то "зарывающихся" писишников ему, казалось, и нечем. Но стоило, пропустив мимо невзрачное меню, опробовать блюдо на вкус и цвет, стало понятно, отчего именно такая платформа была выбрана авторами. El Matador попытался взять приятными графическими красотами. Чем подкупить, разработчики знали, но слишком самоуверенными быть тоже грех. Положились лишь на силы графического движка, а остальное-то тянуло на середнячок и в чем-то даже ниже. Вот и получилось: красивенько, миленько — но пусто и легкомысленно.

Локализация в магазинах оказалась очень скоро, но вот насколько покупатель выиграл от вовремя вышедшей локализованной версии вопрос большой: официальная русская версия мало чем порадовала.



Экстраординарные мануалы встречаются редко, надо признать. Чаще, даже у популярных игр, они не выходят за рамки истрепанных эпитетов "качественно", "сухо", "стильно". То же и с El Matador: никаких ошибок, досадных опечаток, читай, если интересно, краткое описание сюжета, которого по счету и нет, длинный список авторов и локализаторов, заодно и изучи управление. Единственное, что может заинтересовать, это небольшой F.A.Q. по поводу прохождения игры. Для неопытных игроков будет полезно.

По сути, текста для перевода в игре немного, основную массу составляют все те же брифинги на загрузочной заставке и субтитры. С первыми проблем не возникает: и шрифты подобраны подходящие, тексты без ошибок — можно даже и прочесть, если нечем заняться, пока загружается уровень. С субтитрами же дела обстоят не лучшим образом. При том, что русификация-то вполне удобоваримая, оформление ей и в подметки не годится: при любом разрешении экрана размер шрифта субтитров неизменен, и это учитывая то, что буквы до издевательского малы. Неудобно и то, что текст появляется на мониторе с равнением посередине и с сохранением предыдущих реплик. Очевидно, локализаторы понадеялись, что, если имеется озвучка, никто не будет читать их. Черта с два, при такой озвучке только субтитрами зачитываться! Претензий к подбору голосов в общем и нет (характеры в большинстве угаданы), но произношение реплик — это нечто неземное. Фразы произносятся уныло и нудно, слова тянутся, "проглатываются" или сильно приглушаются, и думаешь: что за "тормоза"? Однако наибольшие впечатления, конечно, от озвучивания реплик противников. Нас "склоняют", посылают, матерят — но таким тоном, что от смеха можно прослезиться. В их выкриках порой замечается и стеб, и наивность, и тупая клоунада, но уж никак не какие-то угрозы. Напоминает South Park: "Они убили Кенни!" — "Сволочи!". Тут уж без комментариев.

Оценка игры: 5
Оценка локализации: 5,5

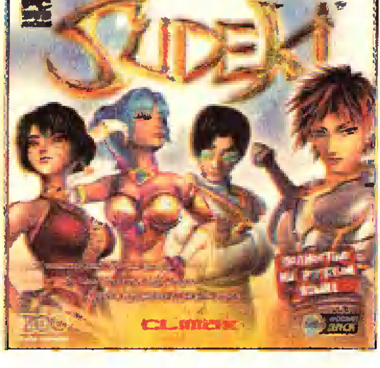
Берлинский Gosha

Sudeki

Название локализации: *Sudeki*
Разработчик: *Climax*
Локализатор/издатель в СНГ: *"Новый диск"*
Количество дисков в оригинальной версии: *1 DVD/4 CD*

Прошло уже больше года с момента выхода в свет, пожалуй, единственного нормального представителя жанра JRPG на PC — Sudeki. JRPG — жанр для PC довольно редкий, посему выход чего-то нового, как правило, обращает на себя определенное внимание. Игры данного жанра всегда имели немало поклонников благодаря экшену, занимающему значительную часть игрового времени, и традиционно симпатичной анимешной графике. Есть еще один аспект — РПГ: рол-плея в японских играх-прокачках как такового нет. Есть сюжет, красиво и прямолинейно поданный на блюде хорошего антуража. Шаг влево, шаг вправо ничего не даст. Нельзя. Следуем стори-лайну, наслаждаемся проработкой персонажей. Именно такой игрой и является Sudeki.

Особой оригинальностью сюжет игры не отличается: в сказочное королевство нагрянули темные силы и порешили все разбить да поджечь, а на руинах поселиться самим и радоваться тому, что сделали гадость. Но их планам не суждено было сбыться, ибо под нашим чутким руководством против негодяев выступила четверка смелых героев. Переключаться между ними мы сможем в меню, поэтому будет возможность попробовать себя в роли каждого персонажа (на выбор предоставлены два юноши и две девушки, разбитые на пары: Тал и Буки — бойцы ближнего боя, Аилиш и Элко — маги).



Локализация игры появилась в октябре 2006 года, тогда как оригинал вышел в мае 2005. Задержка почти на полтора года весьма значительна для любой игры, что не делает чести и снижает итоговую оценку. Если на момент выхода у игры явно были свои преимущества, то теперь, на фоне Fable и роста популярности онлайновых игр, они поблекли. Видимо, локализаторы это учли и не стали бросать на игру все свои ресурсы. Судите сами: мануал к игре весит немногим более трех с половиной мегабайт и представлен во флеш-формате, шрифты хоть и не раздражают, но выглядят весьма бедненько (пожалуй, за исключением надписи об окончании игры), диалоги переведены практически полностью, но озвучены слова главных героев не везде, да и без "огонька", монотонно. Следует упомянуть, что разработчики не ликвидировали ужасное консольное наследие игры в виде сохранения по чек-поинтам и отсутствия курсора мыши на экране.

Итого мы имеем довольно среднюю локализацию, рассчитанную больше на фанатов жанра, но, тем не менее, имеющую ряд положительных сторон, таких как отсутствие багов в игре и ошибок в текстах, а также практически полностью переведенные диалоги.

Оценка игры: 7
Оценка локализации: 6,5

Евгений "Johnny" Тимошенко

Icewind Dale

Название локализации: *Icewind Dale*
Локализатор/издатель: *1С.*
Количество дисков в локализованной версии: *2 CD.*

Очередной раз добро пожаловать на планету Айбер-Торил, Исток Жизни! Прошу обратить свой взор на крупнейший материк этой планеты, точнее, на его западный регион Фаерун. В северной его части, в зоне вечной мерзлоты, отделенная от остального континента цепью неприступных скал под названием "Хребет Мира", располагается Долина Ледяных Ветров. Там и предстоит развернуться волнующему действу знаменитой игры Icewind Dale, которая входит в когорту чистокровных РПГ, наряду с Baldur's Gate и Newerwinter Nights. Известнейшая ролевая система AD&D, многочисленные разветвленные диалоги, верная традициям настольных игр боевая система, толпы встречаемых персонажей со своим уникальным типом поведения и взглядами на жизнь — такая игра более чем заслуживала локализацию, пусть даже спустя долгих четыре года. Попробуем оценить труды ребят из 1С.

Начиная со вступительного ролика, фанаты серии игр в летоисчислении Forgotten Realms возрадуются хорошо поставленному голосу читающего текст актера. Невидимый закадровый рассказчик, умело оперируя передаваемыми эмоциями, меняющимися от леденящей печали до восторженной радости, расскажет увлекательную историю гордых племен северных варваров Утгарда, которые сумели выстоять в борьбе за независимость с полчищами наемников злого архимага Арагона. Даже те, кто наизусть знает эту историю, невольно снова покрепче сожмут верных электронных грызунов, укрепившись в желании который раз избавить Фаерун от исчадий нижнего мира, которым указал дорогу умирающий архимаг.



Имеющиеся в локализованной версии шрифты не вызовут нареканий; текстовые варианты диалогов персонажей (а для подобной игры это действительно важно) не заставят бежать за увеличительным стеклом, одновременно не занимая чересчур много места на игровом экране.

Порадовала 1С веселым переводом: например, пьяного рыбака наш герой смело нарекает "алконафтом", отпуская традиционные для подобных игр ехидные и довольно остроумные шуточки, заточенные под привычную для нас манеру общения. Обидно, что великолепная озвучка речей героев наблюдается только при диалогах, касающихся основной сюжетной линии, — контраст с телепатическим общением большинства NPC, не имеющих отношения к главным событиям игры, действует угнетающе. Неужто за годы, отведенные на локализацию, 1С не смогла добиться большего? Недоумение перерастает в тихий гнев, когда пользователь упорно ищет мануал по всем папкам в игре, но ничего не находит. Впрочем, локализаторы попытались кое-как исправить ситуацию, отведя концовку файла "Readme" под короткий FAQ по основным игровым моментам.

Подводя итоги, сложно однозначно оценить труды локализаторов. Образцовый литературный перевод и эпизодическое отличное озвучивание реплик — всего лишь показная вершина айсберга, а под темной холодной водой скрывается вагон и маленькая тележка недоработок.

Оценка игры: 7
Оценка локализации: 6

Данила ВОЛКОЛАК

Окончание на стр. 7

БЛИЦ

Берегитесь, серая скука и зеленая тоска! По ваши никчемные души идут полчища наших "блицеистов" с мышками наперевес, клавиатурой за спиной и с моддинговыми шлейфами вместо патронташа. Ударим Immortal King'овским молотом по серым будням! Разгоним свинцовые тучи сонливости Winamp'ом! Выпишем одообразию рецепт из цианистого калия! А если серьезно, то краткий, но содержательный guide по избавлению от "компьютерной" скуки наши читатели выдали — читаем ниже и усердно конспектируем. Не вошедшие в миниатюрный справочник ответы и предложения, как обычно, можно найти на форуме "Виртуальных радостей" (http://nestor.minsk.by/vr/hell/2006/11/020700.html, тема "Блиц (декабрь) — Лечим "компьютерную" скуку"). Спасибо всем за ответы!

Amadeus: Crimsonland — был, есть и будет =) Да и icq пока ещё никто не отменял.

Паштрон: Когда у меня наступает период "скуки" или, точнее, усталости от игр, я запускаю 3ds Max и пытаюсь творить :) В общем, рецепт прост — творчество.

Bublic: Запускаем на компьютер кучу вирусов, а потом смотрим, как винду "колбасит".

leave: Поставить любую альтернативную Винде ОСь. Я именно так стал админом))

Gex: Пора уходить в ММОРПГ. При условии, конечно, что у человека есть социальная жизнь в перерывах на учебу/работу и сон. Если жизни нету, уходить в социальную жизнь:) В конце концов, можно откопать с антресоли пыльный "Сюбор", собрать друзей и вспомнить беспечное детство.

Qwertur: Лучше всего ещё раз пройти или просто поиграть в свою любимую игру: например, запустить "Серьёзного Сэма" и отыскать очередной секрет).

Toukan: Общение, общение и еще раз коммуникации :), ибо за компом без "локалки" и Интернета делать явно нечего, только в оффлайн игры рубиться. Онлайн потиху берет верх, а онлайн — это, прежде всего, куча живых людей с разными интересами, и найти нужного собеседника не составит труда.

ToR: Я лечил эту самую скуку так: достал из своих закромов стариков DooM, Duke Nukem 3D, BlooD и т.д. Через пару дней от скуки не осталось и следа!!!

Jared: А я люблю запустить ФИФА 2000, 01, 02, ..., погулять в них, вспомнить былое, вспомнить старые составы команд =) И скука уходит...

Михиус: Отключить на месяц-другой колонки. А потом ка-ак включить... Масса суперположительных эмоций гарантирована!

TsAr: Зачем лечить? Радуйтесь, ибо это ненадолго. Ну, или радуйтесь тому, что вы излечились от заразной болезни "геймерство" :)

sapphiRe: Проверенный мною способ: сделайте перерыв. Надо както оторваться от игр. Я 2 месяца не играл в игрушки, а теперь Готика, Dark Messiah, NFS: Carbon... Всё стало намного светлее и приятнее! ;)

v3r3r: Когда уж совсем ни на что не тянет, запускаю дефрагментатор (да на весь экран, чтоб было лучше видно)) и смотрю, как квадратики туды-сюды хаотично по экрану лётають =).

Zhmur-ik: Ничто так не разбавляет скуку, как обладающая бесконечной реиграбельностью ElastoMania.

Илья Янович: Без вариантов — Defcon. Особенно если косынка надоела :))

AGT: Лечусь от скуки следующими способами: 1) В Photoshop'е создаю спецэффекты. Получаются очень даже симпатичные вещи.

2) Запускаю Winamp и врубаю свои Sven-611 на полную. Тут уже не до скуки и мне, и соседям.

3) Общаюсь в ICQ.

4) Залажу на какой-нибудь форум.

5) Бегу на рынок за новой, ещё не надоевшей, игрой.

Как видите, способов лечения довольно много. Просто это дело фантазии — придумать или найти тот способ, который лучше всего помог бы вылечиться. И всё же желаю всем не болеть и быть всегда весёлыми!

Meiz: Во многих случаях пациент не подлежит лечению. Однако шедевры индустрии (Fallout, TES, Космические Рейнджеры и другие не менее значимые серии) помогут временно вернуть интерес к играм. Но это явный "холодный душ", который непременно взбодрит, но ненадолго...

Oleg: Лучший способ избавится от скуки — позвать в гости друзей. С ними самая надоевшая игра становится интересной. При игре с другом в Worms или Underground "на высадку", дело доходит до драки, зато хандру как рукой снимает.

MaxWad: А мы просто садимся с братом за одну клаву и начинаем валиться в Lego Star Wars. Поверьте, это весело, особенно, наши эпические битвы между собой: за то, кто заберёт синий кружок или что-нибудь ещё. Ещё из весёлых могу посоветовать Bard's Tale.

Каспиан Чи: Это полное извращение, рекомендую только тем, кто не может жить без книги и без компа одновременно. Заходим в инет, находим электронную библиотеку, качаем нужную книгу (их сейчас везде завались) и читаем. Особые извращенцы могут СЛУШАТЬ книги с помощью программ типа "Говорилка". Кайф полный.

Tiger&TigerCo: Единственно правильное решение — играть в старые игры. Мне было скучно играть во всякие Сэмы и Фиры. Решил поиграть во второй Дум. Ой, как помгло!!! Играл запоем. Вот это и вам порекомендую.А может, после этих игр у вас проснется интерес к новинкам.

Nikro: Купить диск с Контрой (Source) от Буки и попробовать её запустить... Море веселья, разбитая клава, гудящая голова вам гарантированы... Или это только у меня так... :)

San1a: Единственное лекарство от скуки — это игра в нете. А т.к. Интернет у нас не из дешевых да еще и не из скоростных, делаем вывод, что скука неизлечима, по крайней мере, в домашних условиях.

Mentalex: Сидишь за компом и не знаешь, чем себя занять? Делай, как я: начинай творить по мотивам игры. Возьми карандаш\кисточку\клей с бумагой в руки и сделай маленький шедевр. Любая созидательная деятельность не даст тебе заскучать + будет приятно лицезреть на полке свое творение!

Merlbln: 1) Запускаю Winamp;

2) Загружаю любимый плейлист;

3) Запускаю "читалку";

4) Загружаю очередную книгу С. Кинга.

Конечно, глаза достаточно быстро устают, но скуки как не бывало.

Bot711: Пофлудить с компанией на каком-нибудь форуме. Устроить словесный мордобой и свержение администрации :)

Gorec: Заходим на сайт Дани Шеповалова, грузим несколько статей — и несколько нескучных и весёлых часов вам обеспечено. Сам проверял.

whisper: Файтинги, файтинги и еще раз файтинги!!! Или "шаровары", но это уже в самом запущеном случае :)

Almagel: Старый, проверенный способ: берем с дальней полочки диск с Fallout'ом, бережно сдуваем пыль — и вперёд). Сколько в него ни играю (а стаж уже порядочный набрался) — ещё ни разу, НИ РАЗУ не прошёл его одним и тем же путём. Каждый раз находишь что-то новенькое, какое-то новое нестандартное решение. Словом, игра просто отпад. Делали же раньше... *нотки грусти*

scooter: Я уж было начал паниковать: подходил к компу, зная,что ничего интересного меня сегодня не ждёт. А потом появилась ОНА — девушка моей мечты!!! Теперь мы играем вместе за одним компом, а ежели в игрушке отсутствует "хот сит", то хватает одного того, что ОНА наблюдает... Вот, недавно в ZUMA поигрывал (для тех, кто не в курсе: жабка разноцветные шарики мечет изо рта), и моя пассия заметила "новую" игру. Как результат, просидел за ней 2 часа. Она так переживала за меня, что и бросать не хотелось (хотя обычно дольше 15 минут не сижу за ZUMA'й)... А вроде обычные шарики... И так со всеми играми... Вот она — МУЗА!!!;)

Как вариант — сетка в доме, а без оной — Fahrenheit, который для меня стал глотком свежего воздуха (ждём продолжения?)...

Ray: Думается мне, что дело это поправимо, и я знаю целых пять способов побороть компьютерную скуку. Способ первый: попробовать пожить пару-тройку недель без компьютера. Найти себе другое занятие, увидеть, что и без компьютера жизнь возможна и может быть приятной. Способ второй: заняться каким-нибудь "компьютерным промыслом", т.е. моделированием, программированием, рисованием и т.п. Кто знает, может, что-нибудь из этого понравится и ты займешься этим всерьез. Третий способ: попробовать новый жанр, решительно и терпеливо попробовать. Вдруг внутри тебя проснулся отличный тактик, стратег или "квестоман", а ты об этом не знаешь? Четвертый способ: пробовать другие стили игры. В играх с высокой "реиграбельностью" можно добиться поставленных целей миссии многими способами — вот эти иные способы можно и поискать. Способ пятый: вернуться к старым играм. Да, к тем самым старым добрым играм, проверенным хитам прежних лет, крепким и добротным.

***

Думается, что камрад balon, спровоцировавший — напомню — своим письмом тему прошлого "Блица", останется доволен. Многие врачи позавидуют такому количеству полезных советов по изгнанию тяжелого — а тоска им и является — недуга. Правда, некоторые пессимисты все же утверждают, что "компьютерная" скука неизлечима, но мы ведь их убеждениям не поддаемся, правда?

Советы выдались совершенно разнообразные, местами серьезные, отчасти шутливые. Попытаемся немного их систематизировать и создать таким образом краткое, но, надеюсь, полезное руководство к действию: на случай, если тоска подберется на неприлично близкое расстояние и нарушит границу вашего личного пространства.

Вариант первый, ностальгический. Способ применения прост до чрезвычайности. Сдуть пыль с запущенных полок, стащить паутину и согнать пауков со старых дисков, установить "лекарство" на жесткий диск, при необходимости добавить патч или эмулятор (как известно, некоторые "антикварные" игры отказываются идти на новых машинах / "свежих" операционных системах), запустить сабж и вспомнить безмятежные детские годы и почтить минутой молчания первый / второй Pentium или древний DX / Spectrum. Ностальгия, как известно, вызывает, в основном, приятные эмоции, если объект оной имеется в наличии. Рекомендуется, по большей части, ветеранам виртуальных фронтов. Противопоказаний нет.

Вариант второй, социальный. Удариться с головой в общение онлайн/оффлайн (но актуальнее будет именно онлайн, учитывая особенности темы прошлого "Блица"). Вломиться с шашкой наголо в ICQ, irc, чаты, форумы и т.п. Устроить небольшое нашествие на Battle.net, потревожить старчески ворчащий модем, найти партнеров для игры в сетевом режиме. Сюда же можно отнести банальный, но порой очень эффективный Интернет-сёрфинг. Рекомендуется всем. Противопоказания: счета за Интернет, телефон, вероятность нахвататься всякой вирусной / троянской гадости, получить в лоб сетевой атакой.

Вариант третий, радикальный. Найти что-нибудь "завихряющее": крайне "мясной" шутер, сногсшибательные гонки или бескопромиссный хардкорный слэшер. И — в бой. Если вам повезет в поисках, несколько вечеров сумасбродного геймплея обеспечено. Рекомендуется лицам старше шестнадцати. Противопоказания: временный эффект, красные глаза, возможная бессонница и излишний адреналин.

Вариант четвертый, аскетичный. После изрядного психологического самотренинга отказаться на определенное время от компьютера, применив всю имеющуюся силу воли держаться на как можно большем расстоянии от мышки, клавиатуры и прочих gamepad'ов. Вероятность исцеления — 50/50: желание просиживать штаны перед монитором может пропасть полностью, но может также и обостриться. Рекомендуется людям с устойчивой психикой. Противопоказания: воздержание — вредно, относительно небольшая вероятность исцеления.

Вариант пятый, прагматично-креативный. Отбросить мысли об "игрушках", запастить парой сотен мегабайт различного полезного софта, парочкой самоучителей/учебников по ним и выбрать направление по вкусу, наклонностям и способностям. Photoshop, SoundForge, 3ds Max, Notepad и языки программирования готовы к вашим услугам и стерпят любую фантазию. Упреки в разгильдяйстве стремятся к нулю, открываются новые перспективы, идеи и задумки находят выход — выгода налицо. Рекомендуется усидчивым, старательным и креативным. Противопоказания: при отсутствии рекомендуемых усидчивости, старательности и креативности может быстро надоесть или же смениться моральным кризисом (мол, ничего не получается: наверное, я лузер).

Естественно, способов изгнать скуку намного больше: список можно продолжать долго. Главное — наличие желания избавиться от рутины и тоски. А "кремниевый друг" иногда очень здорово может помочь разнообразить порой такие серые и надоедливые будни. В любом случае, зацикливаться на цифровых развлечениях не стоит — это проверенная многими из нас аксиома.

Помните это — и ни в коем случае не скучайте.

Happy New Year! Felice Anno Nuovo! Gluckliches Neujahr! Bonne Annee! С Новым годом!

© Из народного

Нынешняя новая тема же навеяна — нет, не чьим-то письмом ;) — грядущим большим праздником под нехитрым названием "Новый год". 2006-ой подходит к концу, и, думается, многие с нетерпением ожидают, что же принесет маячащий на горизонте 2007-ой. В ночь с 31-го декабря на 1-ое января собака — в данном случае огненная — на 11 лет покинет нас, а на пост заступит, как ни забавно это прозвучит, огненная же свинья (или кабан — кому как нравится).

Как водится, для геймеров новый год (не сам праздник, а год вообще) — это новые релизы, новые анонсы, новый "gaming experience" — как постоянно обещают нам пиарщики — и новые игровые платформы. В самом конце января Microsoft выпускает Windows Vista с DirectX 10, совсем недавно весьма удачно стартовали две новые next-gen консоли — Nintendo Wii (бывшая Revolution) и Sony PlayStation 3, nVidia стала первой компанией, выпустившей единственные на момент написания этого "Блица" GPU, которые будут поддерживать тот самый DirectX 10. Девелоперы стоят на распутье: заняться разработкой игр для "свеженьких" платформ или же продолжать снабжать продуктами владельцев старых. Игроки — особенно владельцы не самых "навороченных" по причине неопределенности — куда же повернет индустрия? — тоже замерли в напряжении.

А уж сколько новых "шедевров" нам наобещали! Куда без этого... Что ждете вы от нового, две тыщи седьмого, года? Может быть, свежеобещанную игру или, наоборот, выхода "долгостроя" (покосился на S.T.A.L.K.E.R.'а)? Кровавых разборок консолей между собой или продолжение эпической битвы консоли vs. ПК? Заранее ругаете Vist'у и десятый DirectX, зная, что ваша машина такое испытание не выдержит (а ведь эксклюзивно под новую Windows и свежий DirectX делаются амбициозные проекты вроде Alan Wake и Hellgate: London)? Ждете, когда же встряхнет игровой мир своей чудо-графикой Crysis? Итак, пока еще часы не пробили полночь и не возвестили начало нового года, делимся своими мыслями и мечтами, ожиданиями и соображениями по поводу...

Новый игровой год: чего мы от него ждем?

Как думаете, "семерка" в конце принесет нам удачу или же разочарует? Может, в следующем году случится геймерская революция или начнется новая эпоха? Или совсем ничего знаменательного не произойдет?

Может, вы уже разбиваете копилки, дабы апгрейдить своего "кремниевого друга" ради какой-то определенной игры? Тогда давайте ждать счастливого дня релиза вместе.

Не подложит ли нам год свиньи свинью?..

Павел "barney" Брель

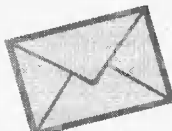
НАША ПОЧТА

Пусть хоть в год кабана люди ведут себя не по-свински!

новогоднее пожелание (прочесть 31 декабря в 23:58)

Общий привет! За минувший отчетный период в мире начали продаваться все приставки "третьего поколения" (компанию Xbox360 составили Playstation 3 и Wii), появился революционный графический акселератор Geforce 8800 (его появление по степени важности можно сравнить с первой аппаратной реализацией блока T&L в графическом ускорителе) и случилась "Российская E3"...

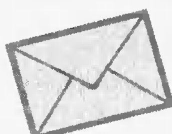
Однако больше об этих интересностях ни слова: писем было очень "густо", поэтому я спешу дать высказаться вам. А свои вступления приберегу на "голодные" времена без интересных посланий. Поехали!



[ALCH]

Здравствуйте, многоуважаемая мной редакция и почтальон Nickky! Вам пишет ваш старый читатель. Хоть я уже и давно читаю вашу газету, собрался вам написать впервые. "ВР" я ругать не стану, так как я считаю, что ваша газета достойна только похвал! Газета просто отличная, ее новый (точнее, немного измененный) стиль — супер! Хочу обратиться к вам с вопросом: раньше я играл во все игры, теперь же — только в хорошие, но хочу сказать, что и это мне надоедает! Не знаю, что делать за компом! Пробовал Delphi, C++, Game Maker... Долго ни на чем не застреваю! Так вот мой вопрос: чем можно еще заняться? Можно ли зарабатывать деньги в Интернете путем создания и продажи сайтов или еще как-нибудь? А то я уже совсем не знаю, чем заняться! Играть я продолжаю и не собираюсь заканчивать, но надо же и кроме игр тоже чем-то заниматься! Всего вам хорошего, от чистого сердца!

Спасибо за теплые слова и пожелания. А помочь развеять "компьютерную скуку" помогут советы нашего сегодняшнего Блица — просто переверните страничку;).



[Нортон]

Приветствую всех, кто читает эти строки. Много есть, чего сказать (и геймерам, и редакции), да только всего все равно не скажешь, посему ограничусь лишь самым важным. И в первую очередь о теме, поднятой в последнем номере, — о душе газеты. Знаете, ситуация здесь очень напоминает таковую с играми. Газета с каждым номером становится все красивее, доработаннее, стремится к совершенству. Но ведь иногда сделанная любителем поделка из деревянной чушки, угловатая, грубо обработанная, словно светится изнутри неярким светом того искреннего и чистого желания сделать кому-то подарок или просто вдохнуть жизнь в никому не нужный кусок древесины, которое владело в тот момент сотворившим ее, а созданный знаменитым мастером шедевр, отшлифованный до блеска, без малейшего изъяна, продающийся за огромные деньги не несет в себе и доли того тепла, которое способна подарить вещь, сделанная в светлом порыве дилетанта.

Замечание, на мой взгляд, очень спорное — большинство вещей оцениваются по неким потребительским характеристикам, а не по "наличию души". То есть, возможно, корпус для мобильного телефона, спроектированный Василием Пупкиным и заботливо вырезанный им же из пластмассы несет в себе массу тепла и позитивной энергетики, но пользоваться наверняка будет удобнее "холодным и бездушным" продуктом профессиональных дизайнеров из Nokia/ Samsung и т.п. Хотя, бесспорно, в штучных вещах "души" гораздо больше, нежели в массовых.

И большое спасибо за комплимент — обычно нас неуемно костерят за то, что, мол "куча глюков в газете", дизайн не так давно ругали, а тут, оказывается, мы все ближе к совершенству с каждым номером. Приятно слышать!

Я хочу сказать, что не стоит делать из газеты третий Дум. Помните, что сказал Левиафан про него? Точно воспроизвести не берусь, но вольная интерпретация: "Всеобщая вылизанность создает неестественность, появляется ощущение фальши, чувствуется искусственность всего происходящего. И это плохо". Дайте место эмоциям в обзорах — они делают их намного более душевными и... живыми, что ли... Ничто не бывает идеальным, но иногда недостатки лишь привлекают. Так что, обращаясь в первую очередь к геймерам, говорю: не стоит ругать авторов за непрофессионализм! Все делают без ошибок лишь машины. И то, пока не дадут сбой.

Авторы научатся. Но если долго не учатся, или учатся не тому, или, наоборот, почивают на лаврах — критика будет весьма кстати. Так что критикуйте, пожалуйста, но вот "просто ругать" — да, совсем не обязательно.

И еще, теперь уже к редакции: очень бы хотелось вновь увидеть на страницах газеты рубрику "Викторина". Да и вообще, проводите хоть иногда розыгрыши призов. Помню, как когда-то давно, когда моя геймерская (относительно ПК и первой соньки, а так я — геймер с четырех лет) жизнь только начиналась, я с упоением сидел и разгадывал загадки викторин, как хотел стать их участником, но не имел такой возможности. А теперь возможность поучаствовать в оных есть у большинства игроков, да только сама рубрика канула в лету. Так может попробовать воскресить ее?

Викторина — замечательное дело, сам когда-то с удовольствием участвовал;). Планировалось, что ВиктоРины возродятся еще осенью, но, к сожалению, пока не сложилось.

Уф, увлекся. На этом прощаюсь, дабы не отнимать более ваше драгоценное время (а если повезет, то и место в газете). Сайонара!

Ауфвидерзейн!



[Jerry]

Здравствуйте, редакция ВР. Это мое первое в жизни письмо в газету, до этого я искренне считал, что писать письма с жалобами в различные издания — удел людей, которым просто нечего делать. Я ошибался. Написать это письмо меня побудил обзор игры NHL 07, опубликованный в номере ВР за ноябрь 2006 года, автор — UnBall. С первых же строк статьи видно, что автор очень далек от того, о чем пишет, далек от НХЛ, хоккея вообще и его виртуального воплощения в виде NHL 07 тоже... Автор задается вопросом о том, успели ли ЕАшники сделать все необходимые переходы игроков, сокрушается по поводу отсутствия в игре российской Суперлиги и Евгения Малкина в частности. На самом деле, реализовать это просто нереально, порой игроков подписывают за несколько дней до начала регулярного чемпионата, а в случае с Малкиным вообще до последнего не было ясно, будет ли он выступать в НХЛ или нет. И до сих пор идет эта нудная тяжба, хоть Евгений уже вовсю играет. Вместо этой "критики" игры, можно было бы просто дать несколько ссылок на фанатские сайты, где можно скачивать обновленные составы хоть каждую неделю, где можно скачать новую форму Баффало Сэйбрз (автор, видимо, плохо представляет себе, как она выглядит, если даже не заметил, что форма этого клуба в игре старая, в этом сезоне используется новая...)

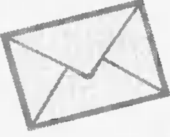
Глупо было бы рассчитывать на включение Суперлиги в игру. Во-первых, это связано с юридическими трудностями и, разумеется, с отсутствием пресловутого договора между ФХР и НХЛ. Однако, кто хочет играть в российском чемпионате, идет на специализированные сайты и скачивает Суперлигу в полном объеме, включая всех игроков и даже фамилии на свитерах будут написаны кириллицей. Достаточно было дать адреса этих сайтов, а также мода родной BHL, и не сокрушаться полстатьи об этих, в общем-то несущественных, вещах. Можно дать ссылки на редакторы, которые позволят самому делать ростеры, самому рисовать формы и т.п. — тот же NHL View, например... И все, не нужно этих порицаний EA Sports. Пожалуй, они заслуживают наименьшего порицания в силу, прежде всего, физической невозможности сделать все составы реальными на момент релиза игры и включить в игру все лиги.

А почему в NHL 07 нет швейцарской лиги, не задумывались? Если она и слабее Суперлиги, то ненамного и никак уж не слабее Бундеслиги... Гораздо больше к EA Sports вопросов по самой игре, по ее технической составляющей, но об этом в обзоре — ни слова. Автор увидел красивую картинку и сразу написал "все круто, только Малкина и Суперлиги нет — это плохо". К этому и сводится вся суть обзора. На самом деле все не так круто, а то, что нет Малкина — незначительная мелочь, решающаяся в несколько минут... И еще: самое интересное, что шведы, финны, немцы и чехи также считают (и они имеют на это достаточно оснований) свои лиги вторыми по силам после НХЛ. Автор, может, наслушавшись российских комментаторов по ТВ, искренне убежден, что это — Суперлига... Зря, даже пресловутая АХЛ, пожалуй, превзойдет ее и по подбору игроков, и по зрелищности. Единственное достоинство Суперлиги — многомиллионные контракты, но они, как видите на примере с тем же Малкиным, слабо держат игрока, если он хочет играть и развиваться, повышать свой уровень мастерства, а не только "зашибать бабло"...

Автор говорит о заточенности игры под консоль. На самом деле, игра вообще выпускалась в двух вариантах — под Xbox и под PC — а по сути, это две разные игры, сделанные на разных графических движках. На PC просто обновили NHL 06 и снова выкинули на рынок ту же старую жвачку.

Вообще в этом обзоре очень много уделено несущественным второстепенным вещам, а по сути не сказано практически ничего. Например, мини-игра игроками с большими головами — это, конечно, ОЧЕНЬ важная деталь игры, без нее никак не может обойтись фанат хоккея, ее никак нельзя было бы обойти, наверное, подумал уважаемый UnBall, тем еще раз подтвердив свою полную несостоятельность в данной теме...

Спасибо за ваше мнение! Проблема с обзорами симуляторов действительно есть (не только в "ВР", всюду компетентные "симуляторщики" — в цене), ведь, как правило, те кто хорошо знает тему — не пишут...



[RED DEVIL]

Доброго времени суток всем читающим мое письмо! Хочу высказать свое мнение по некоторым проблемам, обсуждаемым в моей любимой "Виртуалке". Начну, пожалуй, с новой системы оценок: я ее полностью поддерживаю. Вот тебе плюсы, вот тебе минусы. На общую оценку можно и не смотреть, хотя она тоже важна. Система оценок по каждой составляющей игры (графика, музыка и т.д.) лично мне не нравится.

Хочу немного поругать авторов обзоров игр: нужно подходить к этому делу с разных сторон. А то упрутся лбом в положительные или отрицательные стороны игры и шага в сторону не сделают. Так, например, было с Titan Quest, где в каждом абзаце было упоминание о Дьябло-клоне. Хотя игра на самом деле клевая. NHL 07 так расхвалили, что я даже решил проверить. На деле — полная лабуда со многими архаизмами из NHL 06.

Про обзор NHL 07 уже говорили выше, что же касается остальных ревьюшек — то их под одну гребенку чесать неправильно, имхо. Встречаются как и чересчур уж сухо-шаблонно-поверхностные, так и вполне живые и качественные материалы.

По поводу подробностей Lineage 2: если хотя бы 20 % ваших читателей интересуются этим разделом, то его можно и нужно оставить. Мое отношение к этой рубрике уже стало полностью отрицательным.

А теперь, наверное, скажу о главном, ради чего и решил написать: большое спасибо газете за рубрику "Кино"! Для меня, большого киномана, этот раздел очень интересен. Но последний номер разочаровал. Это был бенефис русского кинематографа? Или не было достойных зарубежных фильмов? И такой вопрос: зачем писать обзоры на фильмы с оценками в диапазоне от 1 до 5? Чтобы знать, что не нужно смотреть? Поэтому предлагаю где-нибудь в уголке печатать таблицу под названием "Отстой". В ней все кратко — название фильма и оценка. Этого будет достаточно.

Идея интересная — спасибо, подумаем! По поводу "русского бенефиса" — так уж сложилось.

И в конце — о пользе или вреде компьютеров. Каждому компьютер дает что-то свое.

...и отбирает тоже у каждого свое.

Я же хочу сказать спасибо этой машине за то, что с ее приобретением мы с братом стали настоящими друзьями. До сего момента мы были очень разными людьми с различными интересами в жизни. Часто ссорились, а теперь почти никогда. Комп послужил объединительным мотивом для нас обоих. За это ему (компу) спасибо. Вот и все, о чем хотел написать. Всем спасибо за внимание!

Для нас с братом комп (когда он был один) служил, в основном, "разъединительным" элементом:)

P.S. Есть ли в Беларуси печатные издания, посвященные полностью теме кино?

"На экранах" и "Кинонеделя Минска". На глаза в продаже они мне, правда, в последнее время не попадались.



[$@n4eZ-Bayernfan]

Здравствуйте, ВР и Николай в частности!!!

И вам день добрый!

Пишу я вам для того, чтобы предложить несколько изменений. Во-первых, не всю газету делать цветной, или хотя бы, чтоб на одной полосе были одинаковые страницы: серые или цветные.

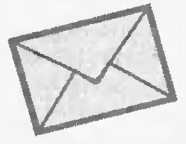
Цветность и "чернобелость" страниц зависят, главным образом, от возможностей типографского оборудования.

Во-вторых, хотелось бы иметь подробные описания разгона (не слова типа "увеличить умножитель или напряжение" а подробно, какую опцию выбирать и что там нажимать) — это бы очень пригодилось всем новичкам и не только.

Тема — для "Компьютерной газеты". Плюс, по моему глубокому убеждению, оверклокер-разгонщик должен полностью отдавать себе отчет в происходящем, а не бездумно выполнять чьи-то там указания — толку от этого будет мало, а рисков — много. Рекомендую изучать overclockers.ru по этой теме.

И главная тема моего письма: предлагаю новую рубрику, "Сюжет (история) Игры". ТОЛЬКО НЕ ПРОХОЖДЕНИЕ, а СЮЖЕТ. Мне, например, не хочется покупать Готику 3, т.к. с тормозами на компе впечатление сильно портится, а получить удовольствие хочется. Можно еще проводить голосование, какие игры описывать в следующем номере и т.д.

Спасибо за идею! Только, полагаю, чтение сюжетов игр примерно столь же увлекательно, как и чтение сценариев кинофильмов — то есть "не очень";). Плюс, слишком уж сухое "переложение" навряд ли будет интересным, а литературный вариант — это уже в "Чтиво". В любом случае, присылайте свои работы, и если они окажутся достаточно качественными, место для них мы найдем. В старых ли рубриках, в новых ли — не суть важно.



[Батон]

Здравствуйте, уважаемые сотрудники редакции! Пишет вам постоянный читатель и почитатель из города-героя Минска. Читаю вашу газету со второго номера. Кстати, может подскажете, где можно найти ваш первый выпуск — я его на стену повешу, в рамочку.

Можем поделиться только цифровой копией, увы...

Все ваши номера читаю полностью — от корки до корки — и бережно (стараюсь) храню, время от времени перелистывая и вспоминая былое. Хотя, жена периодически пытается с этим, по ее мнению, "мусором" бороться, но к моему удовольствию — пока безрезультатно. Немного о себе: 34 года, женат, ращу сына, работаю в проектном институте, образование — 2 высших. Увлечения: компьютерные игры, чтение, спорт, музыка, пишу.

Немного поддержки: так устроена наша жизнь, что всегда найдутся люди, желающие выпачкать тебя в грязи. Менталитет такой, что ли. Но, несмотря на это нужно находить в себе силы работать дальше, каждый день доказывая себе, что ты что-то можешь и умеешь делать лучше остальных. Хочется пожелать вам удачи и хорошей работы — ведь вам приходится доказывать свою состоятельность не только себе, но и своим читателям тоже.

Спасибо!

Немного о неприятном:
Первое. Неприятно, что ваши авторы выдают завышенные оценки на обозреваемые ими игры. Причем очень завышенные.

Причем, иногда завышенные ;)

Создается впечатление, что на бесплатно выданные редакцией игры — и рецензии хорошие. Авторы! А вы пробовали купить диск за 9-14 тыс.руб. или лицензию за 25-30 тыс.руб., и потом хвалить купленное? Особенно, когда траты на игру перекроют ваш гонорар? В этом плане "отдушиной" остается "Компьютерная газета". Там, по моему мнению, к обзорам на игры более ответственно подходят сами авторы.

Что, в общем-то, странно — большинство авторов ведь пишет и в "ВР" тоже... Говоря о хороших оценках "предоставленным" играм (а значит, всем обозреваемым), я бы не был столь категоричен. Хотя тенденция к росту "среднего балла" игр в номере

мной наблюдается уже довольно давно — то ли игры становятся лучше, то ли авторы со временем становятся столь снисходительными?..

Второе. Неприятно, что обзоры игр имеют большую описательную часть и порой — малоинформативны. Хочется узнавать более детальную информацию об обозреваемой игре без походов в сеть. Пример: лично я приобрел игру Shadowgrounds только после дополнительной, более подробной статьи в "ВР". Заинтересовало.

Проблема есть, пытаемся, по возможности, искоренять. Хотя в одном обзоре все стороны игры не раскрыть все равно...

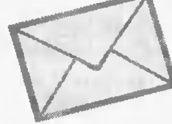
Предложение: уменьшить количество обозреваемых игр. Обозревать только лучшие игры (с оценкой 8,0 и выше) и в более детальном виде. Игры с оценкой ниже 8,0 давать в сокращенном варианте или вообще не давать.

...и тогда нас всерьез растерзают те, кто считает "оценку ниже 8,0" для своей любимой игры незаслуженной;)

Немного от себя, анекдот:
— Абрам, ты почему выбросил все лекарства, которые тебе прописал наш доктор? Я же за них отдала большие деньги аптекарю!
— Понимаешь, Сара, наш доктор хочет жить, аптекарь хочет жить, и я тоже таки хочу жить.

Уважаемый коллектив! Хороших вам "радостей" и хороших впечатлений от них же вне зависимости от того, как бы вас не "лечили". Спасибо за внимание! Искренне ваш, Батон.

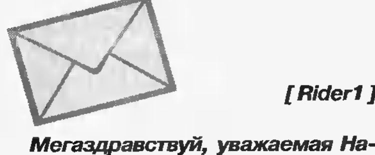
Благодарим! А к неправильному "лечению" у нас уже давно выработался "иммунитет";).



[sergej]

Здравствуйте, моя самая любимая газета! Читаю вас уже где-то года три, но ни одна новость меня так не порадовала, как новость про Дальнобойщиков 3. Дело в том, что саму игру я жду уже довольно долго и единственным местом, где я могу узнать о ней, был официальный сайт. Мне очень хотелось, чтобы вы написали про игру в "ВР" и, можно сказать, что мечта моя сбылась. Как только я увидел на лицевой стороне газеты в анонсах Дальнобойщики 3: Покорение Америки, то я так обрадовался, что чуть не крикнул от счастья возле киоска СоюзПечать. Огромное Вам спасибо, в отдельности — Юрию Михайлову. Удачи Вам и Вашей газете!

Спасибо за теплые слова! Сам Юрий на редакционном форуме даже расплылся в улыбке в ответ на вашу высокую оценку, вот так: ":)"



[Rider1]

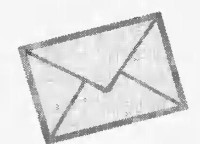
Мегаздравствуй, уважаемая Наша Почта! Мегаздравствуй, Nickky! И сколько ж тебе приходится мегатерпеть постоянные мегаосуждения в адрес мегаВР, которые косвенно мегаощущаешь, наверное, и ты, Nickky? Мегахочу выступить в мегакачестве паладина и мегасказать (далее, текст предназначен, в основном, мегавыскочкам и мегамелочным критикам), что не мегаглянцевая бумага и не мегаяркие краски (кому мега-не хватает красок — зайди в мегаPaint и мегарисуй себе спектр излучений), а слово мегаважно само по себе: мегаживое, мегаинтересное людское слово, которое в мегаВР всегда присутствовало и мегаприсутствует по сей день! Ну как, мегазагрузились?!

Я бы сказал, что мы уже "мегависим";) Привет!

Ну а если по делу, то пишу вот по какому поводу: многие тут предлагали возобновить разные рубрики, а кто-то предлагал создать что-то новое... Вот подумалось: а что, если взять и взглянуть по-новому на старые и даже очень старые игры под названием вроде "Незабытые ветераны"? Думаю, многие были бы рады такой рубрике.

Дело не в рубриках (в данном случае, имхо, подойдут и "Пыльные полки"), дело в материалах и объеме газеты. И, скажу так — рубрику эту мы не забыли, а пока приостановили...

А по поводу осуждающих — многих ВР устраивает такая, какая она есть! С уважением, ваш давний читатель-почитатель Rider1.



[[HofV] Jelar <x-rap@mail.ru>]

Доброго времени суток, товарищ главный по почте. Ну и редакции всей тоже, доброго =)

Доброй ночи, значит, желаете? Что ж, и вам того же!

Собственно долго крепился, но в итоге, купив свежий, ноябрьский номер газеты, не выдержал, свернул любимый WoW и решил таки написать... Газеты я читаю со второго номера и видел всю историю становления и роста "нашей" газеты. Покупал все номера и бережно хранил, пока буйство стихии в лице родителей по ошибке не выкинуло половину =). И все письмо мое можно выразить одной фразой, но... Без аргументов эта фраза будет, как минимум, неясна, поэтому немножко по сути.

В общем-то, первый вопрос: почему оценка кино строится от крутости спецэффектов, качества съемки и прочих технических деталей?.. Честное слово, увидел оценку Хотабычу и чуть не порвал газету в ужасе. Я за последние полгода не смотрел ничего интереснее и добрее. Да, без спецэффектов голливудовских, да, без высокой смысловой нагрузки... НО! Фильм просто стоит того, чтобы его посмотреть. А это и есть главный критерий оценки =). Чтобы не быть голословным, скажу сразу, что провел опрос в своей сети, и из 120 человек 118 смотрели фильм и оценили его на 9-10 баллов по 10-бальной =). А вы — пять баллов. И так со многими фильмами. Ну да ладно, прямо виртуальных радостей это не касается... Продолжим.

Оценки фильмов — чуть ли не более щекотливая штука, чем оценки игр. Поэтому неизбежно надо делать скидку на вкусы автора. Т.е. если он поставил, например, "9" новому российскому "Острову", то вряд ли он столь же высоко оценит пусть даже объективно качественную для своего жанра "молодежную комедию".

Насчет подробностей о ЛА2. Не относясь к адептам этой игры (терпеть не могу, если честно), не могу судить о полезности этих статей. Но отношусь к ним хорошо, потому что просто интересно почитать. И не думаю, что стоит писать гневные письма на тему "что лучше и что нужно печатать"... Не поможет =).

Об обзорах не могу сказать ничего плохого, или хорошего... Они — есть, вот пожалуй и все... Нет больше той изюминки, которая зажигала раньше. Есть много пустых обзоров, с необъективными оценками. И как бы не старались авторы вложить побольше объективности, я лично вижу только субъективность, и где-то даже фанатизм. Примеры... Ну, пожалуй, последняя Матрица — игру в газете описали совсем не так, как она того заслуживала... Геймплей ее с легкостью переплевывал все, что называется Слэшерами на PC. А получилось, что описали игру так, словно сплошь минусы и ноль плюсов. Да и с точки зрения полнокровного PC-проекта, хотя игра-то порт...

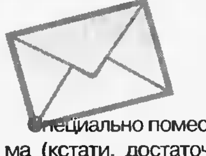
Еще пример — Guild Wars. ИМХО, ставить онлайновому проекту 10 баллов вообще некорректно. Потому что ни один такой проект не должен вообще получать оценку, это свои вселенные со своими "жителями". И каждый оценивает сам свою игру. Что в принципе и сделал автор. Оценил, но это было, как минимум, с точки зрения заядлого фаната =). Или, например, Квака четвертая, проект технологичный, но совершенно без души, и никак не тянет на продолжение второй по атмосфере... Нету там атмосферы вообще.

Собственно, тут и время поставить ту самую фразу: я каждый месяц покупаю газету, но только как развлекательное чтиво, не вижу ни грамма информативности. И уже давно не использую газету как путеводитель в мире игр, хотя так было раньше. Не хочу сказать что это плохо, и надеюсь, что газета действительно переживает "Переходный период"... Искренне надеюсь... Ведь это не только ваша газета, это и "наша" газета... И мы ее тоже любим, и хотим видеть газетой объективной и нужной.

Прошу прощения если слишком сумбурно и необоснованно, просто действительно "накипело"... Удачи вам ребята, и побыстрее возвращайте "душу" газеты.

От преданного читателя, который почти с рождения газеты с вами...

Спасибо! В следующем номере "ВР", кстати, исполняется семь лет — газета "пойдет в школу", и, понадеемся, что там наберется ума-разума. И душу найдет/не потеряет;).



Специально поместил эти два письма (кстати, достаточно характерные) рядом. И кому прикажете верить?;)

[sith]

Здравствуйте, Nick! Мне очень нравится ваша газета. Раньше читал ее с удовольствием, но в последнее время газета потеряла ту искру, которая зажигала меня, и я прочитывал номер запоем. Причина этого кроется в новых авторах и их гениальных статьях (прошу никого не обижаться). Бывало, раньше газету можно было читать по 5 раз, но и этого было мало. А теперь даже некоторые обзоры не хочется дочитывать. Причина — опять же то, как пишут статьи. Рассказы про игру сейчас получаются не у многих. Простите, если кого обидел. С уважением, ваш читатель sith.

[Gotwald]

Привет всем почтальонам нашей родной и синеокой! Хочу поблагодарить всю редакцию "Виртуальных радостей" за прекрасный ноябрьский номер! Обзоры к играм были просто фантастика! А такие нововведения, как хит-парад фильмов и новая система выставления оценок только улучшают общее мнение о Виртуалке. Но на этом не стоит останавливаться — ваша газета только начала свое возрождение/становление, поиск своего стиля. Я искренне надеюсь, что с каждым номером газета будет прибавлять и прибавлять, а новые авторы будут набираться мастерства, перенимая опыт у старожилов журналистского цеха!

В следующий раз мы с вами встретимся уже в новом году. Надеюсь, уходящий 2006 был для вас не плохим, а совсем даже наоборот. Уверен, что грядущий год будет еще лучше, краше, информативнее и... добрее.

Желаю вам добра, здоровья и счастья в наступающем 2007. Пусть не покидает оптимизм, а на винчестере не переводятся хорошие игры. Ну и конечно, без "ВР" в следующем году — никак! Так что читайте и пишите. Почтовые ящики, надеюсь, помните? Если нет, то загляните на последнюю страницу (блок внизу). Ждем от вас интересных новогодних писем.

С наступающим, друзья! До января!

Почтальон Nickky (me@nickky.com)

НОВИНКИ ЛОКАЛИЗАЦИЙ

Fable: The Lost Chapters

Название локализации: *Fable: The Lost Chapters.*
Локализатор/издатель: *1С.*
Количество дисков в локализованной версии: *4 CD.*

Fable... Это короткое слово наполнит сердца идущих на подвиг героев отвагой, а юноши примут воинственный вид и вспомнят обеты, данные любимым девушкам. Игроделы скрипнут зубами и с неискренней широкой улыбкой отвесят короткий поклон лучшей игре жанра RPG 2005 года, проклиная "львоголовых", которые смогли создать однозначный шедевр среди ролевых игр. Истые геймеры, в кои-то веки побратавшиеся с казуалами, восторженными миллионами глаз будут взирать на пять букв, которые навечно сверкают в вершинах собственного хит-парада многих игроков... Сложно сказать, что именно был обязан Fable своему успеху. Удобной, понятной и продуманной боевой системе, пусть слегка упрощенной? Графическим красотам, не требующим высоких аппаратных параметров? Все-таки, мне кажется, ближе к истине среди прочих версий стоит отличный отыгрыш нашего альтер-эго — путь, который мы проходим от сопливого мальчишки до седого старика, путь, полный опасностей и тяжкого выбора, за которым неизбежно следует изменение судьбы... В Fable было почти все, чтобы надолго переселиться из нашего несовершенного мира в Альбион, где нас всегда ждут толпы восторженных NPC, злобные монстры и жена, томящаяся в ожидании своего героя... Почему было и почему почти? Просто благодаря компании 1С мы теперь сможем насладиться диалогами в игре в полной мере, что для RPG, согласитесь, немаловажно.



Забегая вперед, скажу, что локализация удалась. Перевод выполнен образцово, текстовая "распечатка" диалога в специальном окошке облачена в красивые словесные формы, адаптированные к привычному для нас стилю общения. Правда, местами встречаются закавыки вроде "Гильдейского леса", хотя любому здравомыслящему человеку так и напрашиваются менее режущие слух варианты. Сам текст диалогов и игровых меню выполнен с оптимальным подбором величины шрифта. А за озвучивание диалогов мне просто хочется найти этих замечательных актеров и поклониться в ноги каждому — они не просто отработали свой номер, они буквально оживили даже безучастных NPC, не говоря уже об основных героях игры! Каждая особая нотка в произносимой фразе, каждый оттенок чувств, проскальзывающих во внешне небрежно брошенном слове, показывает, что актеры не просто выразительно прочитали текст, а вжились в образ, наделяя каждую реплику должным эмоциональным зарядом.

Ко всему прочему, папка с игрой может похвастаться неплохим мануалом, содержащим массу полезных сведений для начинающих героев. Отсутствие в мануале описания боевых навыков, традиционного лакомого кусочка, оправдано, поскольку в самой игре наличествует более чем исчерпывающая информация по скиллам и спеллам, включая визуальную их демонстрацию.

Подводя итоги, стоит еще раз вынести коллективную благодарность компании 1С за их великолепную локализацию игры Fable: The Lost Chapters. Жаль, что, как правило, только игры-шедевры получают локализацию такого высочайшего качества...

Оценка игры: 9
Оценка локализации: 10

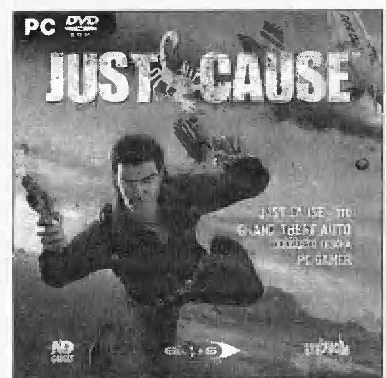
Данила ВОЛКОЛАК

Just Cause

Название локализации: *Just Cause*
Разработчик: *Avalanche Studios*
Локализатор / Издатель: *ND Games ("Новый Диск")*
Количество дисков: *1 DVD*

Добротный и красивый GTA-образный экшен от Avalanche Studios и Eidos обзавелся русской версией, которой занималась компания "Новый Диск" (она же ND Games), не особо радующая нас в последнее время своими локализациями. Что же ожидает нас на сей раз?

Первое, что неприятно удивило после установки игры, — отсутствие мануала. В папке с Just Cause появилось лишь нечто вроде краткого руководства в формате RTF, влючающее в себя системные требования, некоторые технические аспекты игры, FAQ и еще парочку не особо нужных вещей. Зато на сайте "Нового Диска" (http://www.nd.ru/prod.asp?razd=descr&prod=justcause) обнаружился выложенный для скачивания мануал (желающим на него взглянуть придется пожертвовать тремя мегабайтами кровного трафика) в "традиционном" PDF-формате — красочный, привлекательный и великолепно оформленный в стиле газеты "Правда Сан-Эсперито". За это справочное руководство мне, как журналисту, хотелось бы лично пожать руку работникам "Нового Диска" за с душой выполненную работу, но ПОЧЕМУ, черт возьми, сей документ не был включен в саму игру!? И все-таки купившим локализацию пользователям настоятельно советую мануал скачать и оценить сие творение по достоинству.



На том же сайте и — в "зашифрованном" виде — на обложке диска компания честно предупреждает нас, что в игре были переведены лишь субтитры и документация (плюс меню и подсказки/задания). Перевод нареканий почти не вызывает: стоит отметить лишь изредка проскакивающие неточности перевода и грамматические ошибки. Непонятной также осталась любовь "Нового Диска" к вульгарному языку. Один из русских публицистов утверждал, что на свете нет ничего смешнее слова (извиняюсь: слов из песни, как говорится, не выкинешь) "жопа", написанного печатным шрифтом, но, думается, переводчики могли обойтись более мягкой вариацией (снова извиняюсь) — "задница", тем паче, что оное больше подходит по контексту. Подобные явления встречаются в локализации довольно редко, но все же вызывают некоторое недоумение и раздражение. Ну, и за лень сотрудников "Нового Диска" тоже стоит пожурить: относительно немногочисленные диалоги в игре и роликах могли бы и перевести. Впрочем, тогда бы пострадала оперативность...

Пожалуй, это все, что можно сказать по поводу русской версии Just Cause. Из технических аспектов стоит упомянуть еще то, что продукт требует диск, а "приобретенные" пакости обошли локализацию стороной. Знающим английский язык людям все-таки рекомендуется играть в английский вариант, а "не дружащим" с оным — обзавестись пускай и не очень качественной, зато русской инкарнацией игры.

Оценка игры: 8
Оценка локализации: 6

Павел "barney" Брель

ОБЗОР

FIFA 07 vs Pro Evolution Soccer 6

Устраивайтесь поудобнее и приготовьтесь к самому захватывающему бою в истории мировой компьютерно-консольной игроиндустрии! Итак, встречайте двух претендентов на звание Лучшего Футбольного Симулятора года на PC. Вот они наши красавцы: под гимн своей страны, облаченный в белый халат с красным солнцем на спине, появляется представитель Японии, обладатель множества титулов, жаждущий крови и победы, — Pro Evolution Soccer 6 (далее PES 6)! Музыка меняется, и вот мы уже слышим заводной хип-хоп-трек в исполнении Eminem'а, под который на ринге появляется не менее титулованный соперник: американец до глубины души, великолепно оснащенный техническими приемами, единственный представитель жанра на World Cyber Games 2006 и просто отличный симулятор — FIFA 07!

Сразу же спешу предупредить: в данном обзоре мы не будем касаться младших братьев этих игр и проводить какие-то параллели. Мы будем наслаждаться боем именно FIFA 07 и PES 6.

Полное название игры в оригинале: *FIFA 07*
Жанр: *Спортивный симулятор*
Разработчик: *EA Sports*
Издатель: *Electronic Arts*
Количество дисков в оригинальной версии: *1 DVD*
Похожие игры: *серия FIFA, Pro Evolution Soccer*
Системные требования: *Intel Pentium III 1,3 GHz, 256 MB, 64 MB 3D Card (для оптимальной работы все требования умножить на 2)*

Полное название игры в оригинале: *Pro Evolution Soccer 6*
Жанр: *Спортивный симулятор*
Разработчик: *Konami*
Издатель: *Konami*
Количество дисков в оригинальной версии: *1 DVD*
Похожие игры: *серия FIFA, Pro Evolution Soccer 5*
Системные требования: *Pentium IV-1.4 GHz, 256 Mb RAM, 64 Mb 3D Video Card, Sound Blaster Compatible Sound Card.*

Игровое меню, интерфейс и управление. Раунд первый

Итак, бой начался. Для начала соперники стараются показать свое лицо (меню), внешние данные (интерфейс) и координацию движений (управление).

FIFA захватил инициативу и с первых минут пытается доминировать на ринге, ну что же, с него и начнем.

Проинсталлировав и открыв игру, вы попадете в отлично выполненное игровое меню. Все менюшки адекватно реагируют на нажатие мышки, интерфейс прост и понятен, управление довольно удобное, даже сложные технические приемы можно выполнить нажатием 2-3 кнопок (правда, надо еще знать каких). Если же вас что-то не устраивает в назначенных клавишах, вы вправе поменять их на наиболее подходящие именно для вас. Довольно удобна и опция автоматического переключения игроков, когда вы не владеете мячом, — вам не придется лишний раз нажимать кнопку смены футболиста, и вы можете полностью сосредоточиться на клавише отбора или подката.

Чем же ответит PES 6? Японец ловко уходит влево и контратакует.

Меню PES 6 радует простотой и... наличием фото форварда миланского Интера и сборной Бразилии Адриано (видимо, он является лицом PES 6). Кстати, играя в PES 6, вы смело можете дать отдохнуть своей мышке. Вся навигация здесь осуществляется исключительно с клавиатуры. Это не вызывает существенных затруднений при путешествии по меню, однако клавиши управления непосредственно в игре, на мой взгляд, расположены не очень удачно. Но не пугайтесь, поменять можно — достаточно зайти в папку игры и открыть setting.exe.

Подведем итоги первого раунда. У обоих соперников симпатичные игровые меню, удобный интерфейс и возможность настроить управление по своему вкусу. Что ж, соперники провели неплохой стартовый раунд, действуя пока довольно осторожно, и за неимением явного преимущества, я думаю, раунд завершился ничьей.

Режимы игры. Редакторы. Магазин фанатов. Раунд второй

Во втором раунде американский спортсмен, видимо, решил досрочно закончить бой в свою пользу и принялся атаковать соперника с большей злостью. И рассматривать режимы игры начнем опять с него.

В FIFA 07 мы можем играть отдельный матч любой из представленных команд, потренироваться, сыграть полноценный сезон либо же один из представленных турниров. Турнир (или лигу) вы можете создать и самостоятельно, определив формулу его розыгрыша, выбрав команды, которые будут в нем участвовать, и назвав его как-нибудь. В общем, ничто не мешает вам сделать, допустим, турнир памяти Лобановского или Белорусскую лигу — правда играть в ней придется далеко не белорусским клубам, их просто нет в FIFA 07, так же как и российских, украинских и многих других, к тому же отсутствует ряд сборных (так, нету Японии, Чехии(!), Голландии(!!) и других дружин меньшего калибра — почему разработчики не удосужились получить лицензию на эти сборные, остается загадкой).

Помимо создания собственного турнира, вы можете заняться и собой любимым. Тут все стандартно: имя, фамилия, национальность, позиция на поле, внешность, характеристики и вот вы уже новичок Милана, ну или там, Арсенала! Но это еще не все: в FIFA 07 вы можете сотворить свой собственный клуб! Даете вашему детищу название, выбираете тип стадиона, начальный бюджет, эмблему клуба (здесь выбор достаточно велик, так что каждый найдет что-то на свой вкус), цвета формы ваших игроков (на выезде и дома, соответственно), набираете состав — и ваш Зенит или БАТЭ готов к штурму Лиги Чемпионов! Можно выполнять и разнообразные специальные задания, например, выигрыш определенной лиги или турнира.

Магазин фанатов предоставляет возможность на заработанные очки (получать их вы будете, выполняя задания, да и просто играя матчи) открывать новые виды мячей и футбольной формы, новые стадионы, прикольные звуковые эффекты и прочее.

А что японец? Он стойко держит оборону, находясь под градом ударов, и не забывает отвечать.

PES 6 предлагает на ваш выбор следующие режимы: кубок (7 видов), сезон в одной из представленных лиг (всего их 6), Мастер лига и международный турнир. Кстати, большинство сборных на месте (только ради бога, не ищите Беларусь, не знают о нас Японцы! Зато есть такие экзотические сборные, как Ангола, Тринидад и Тобаго и другие). Огорчает, что разработчики получили лицензию лишь на создание буквально десятка команд, поэтому в довольно знаменитых клубах и сборных вам придется наблюдать видоизмененные фамилии звезд либо же несуществующих игроков.

При желании вы можете потренироваться в пробитии штрафных, подаче угловых, дриблинге и т.д. Вообще тренировки показались мне более доведенными до ума именно у PES 6. В редакторе вам позволят создать свое Альтер-эго и отредактировать различные атрибуты, например эмблему клуба, вид и цвет бутс, название стадиона и так далее. Не совсем понятно, зачем, скажем, менять эмблему Арсенала или название их родной арены, но, может, кому-то будет весело побегать футболистами Арсенала под эмблемой Динамо Минска на стадионе Дариды?

В японском магазине фанатов вы сможете за местную валюту, называемую pes, не только покупать новых игроков, открывать новые команды и стадионы — вы сможете открыть новый вид камеры, костюмы страуса, динозавра и пингвина и другие вкусности ("Большие гонки" какие-то, а не футбол, ей-богу, не хватает только Нагиева в роли комментатора). В общем, зарабатывайте pes'ы и заходите в магазин, чтобы немножко отдохнуть от футбола.

Обменявшись парочкой чувствительных апперкотов в виде многопользовательского режима, от которых пострадал больше японец, так как в PES 6 поиграть с другом вы сможете только на одном компьютере или через Интернет (радости игры по сети, к сожалению, недоступны в этом симуляторе), азиат неожиданно пропускает сокрушительный удар в челюсть! Это нокдаун! Что же это за тайное оружие, которое применил FIFA 07? Сумашедший суперудар называется "Режим менеджера".

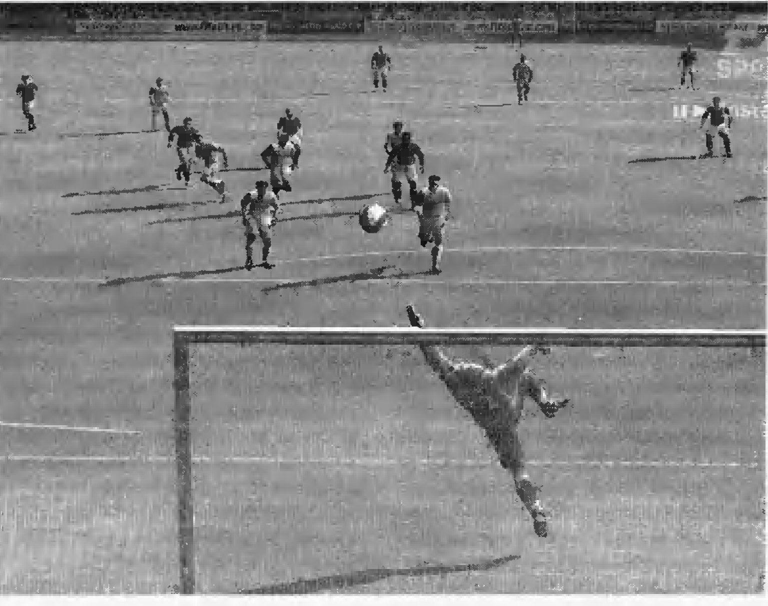
Все наиболее интересное в FIFA 07 находится именно здесь! В этом режиме вы берете под свой контроль один из клубов и становитесь его главным, так сказать, тренером, эдаким белорусским Жозе Петровичем Мауриньо. В ваши обязанности входит много разных вещей: это и разумная трата денег, выданных вам на баланс, и формирование состава, и установки на матч, и подписание новых контрактов с футболистами, и просмотр молодежной команды. Вам предстоит нанять помощников и тренеров, докторов и скаутов, директора стадиона (странно, что доверили это именно вам) и других официальных и не очень лиц. От вас зависит, какой именно спонсор будет у команды на следующий год и сколько будут стоить билеты на домашние матчи. Вам предстоит раздавать интервью журналистам и от ваших ответов зависит мораль команды, которая является важной характеристикой, поэтому подумайте несколько раз, прежде чем отвечать на их каверзные вопросы. Конечно же, именно вам и только вам предстоит покупать и продавать игроков, искать молодые дарования (кстати, загляните в первую очередь именно в свою юниорскую команду). Ваши подопечные научились набираться опыта от матча к матчу и, соответственно, улучшать свои характеристики. Вам остается только найти перспективного юнца, купить его за копейки и, путем плодотворной работы и тренировок, вырастить из него, ну допустим, Рональдиньо-2.

У игроков FIFA 07 имеется 24 (!) характеристики, начиная с дриблинга и заканчивая реакцией и хладнокровием. Для симулятора очень неплохо, да что там для симулятора — для менеджера неплохо, черт возьми!

Матч в режиме "менеджера" можно играть 3 способами. Во-первых, вы можете взять управление командой на поле непосредственно в свои руки и играть, как в обычный симулятор. Второй вариант, наиболее близкий к менеджерам, это так называемая визуальная симуляция — в этом случае вы наблюдаете матч в виде текстовых комментариев, на экране отображаются составы команд и их оценки за действия на поле. Вы можете корректировать тактику, делать замены, менять скорость игры, однако в этом режиме насладиться красотами действий ваших футболистов на поле не удастся. И наконец, 3-й вариант, самый простой и быстрый — компьютер просто выдаст вам результат.

Что ж, кое-как оклемавшись (во многом благодаря наличию "Мастер лиги", которая является очень упрощенной версией "Режим менеджера") и провисев остаток раунда на плечах соперника, PES 6 падает в свой угол — ему просто необходима передышка.

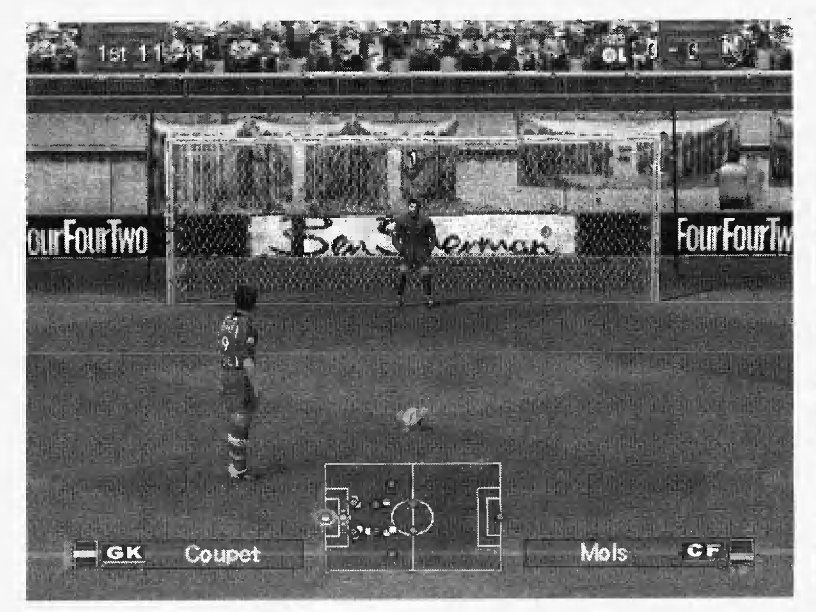
Этот раунд остался явно за FIFA 07 и он, довольный собой, неспешно направляется в свой угол.

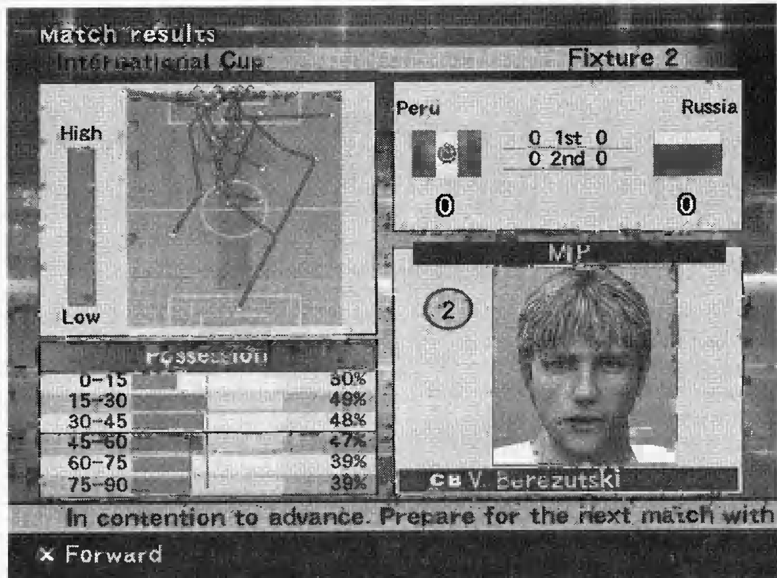
















Музыка, звуки, комментаторы и искусственный интеллект. Раунд 3-й.

3-й раунд, и соперники снова сходятся, на сей раз, чтобы доказать свое превосходство в звуковом оформлении. По традиции FIFA 07 начинает более агрессивно и первым показывает свои лучшие стороны.

В FIFA 07 музыкальный ряд представлен довольно широко. Трэки отлично вписываются в стиль самой игры — они ненавязчивы, мелодичны и оставляют самое хорошее впечатление. К звукам тоже нет никаких претензий: играя матч при заполненных трибунах, вы вполне сможете ощутить поддержку ваших фанатов. А вот реплики комментаторов, несмотря на то, что последние неплохо справляются со своей работой: узнают футболистов, повышают тембр голоса в особо опасные моменты, — успеют вам надоесть после пары матчей, а все потому, что реплик этих все-таки очень мало. Компьютерный интеллект тоже не отличается особым умом и сообразительностью, и, немного приноровившись, вы и на Мировом уровне будете рвать железного оппонента в пух и прах. Всего уровней сложностей 5, однако пятый, "Легенда футбола", открывается по ходу выполнения различных заданий.

PES 6 оправился от нокдауна во 2-ом раунде и теперь спокойно сдерживает натиск FIFA 07, не забывая контратаковать.

Японец демонстрирует, что и его композиторы, музыканты и люди, озвучивающие комментаторов, не зря ели свой хлеб и пили саке. И если музыка явно проигрывает FIFA 07, то комментаторы в своем словарном запасе и умении называть фамилии даже игроков Российской сборной как раз превосходят конкурента. Из их уст звучат фамилии Измайлов (!), Березуцкий (!!), Билелятдинов (!!!) — не каждый русский выговорит...

Да и компьютерный интеллект гораздо сообразительнее, чем у FIFA 07. Чтобы обыграть компьютер на самом сложном уровне (всего их, кстати, тоже 5, однако доступны все сразу), вам не один час придется провести за монитором, оттачивая мастерство.

Итак, в упорном противостоянии 3-й раунд все же заканчивается победой, с минимальным перевесом, PES 6.

Игровой процесс, графика, реализм. Раунд четвертый. Последний

На заключительный раунд противники выходят, как на последний в их жизни бой. Они решительны, собраны и готовы продемонстрировать свои главные козыри — техническое оснащение. Американец, не теряя времени и явно намереваясь послать соперника в нокаут, берется за дело. Однако сейчас это выглядит так, будто японец нарочно отдал инициативу, а сам стал в оборонительную стойку, будто выжидая удобного момента для контратаки.

По поводу движка и графики FIFA 07 можно сказать одно — это прошлый век. Все смотрится в лучшем случае неплохо с высокой камеры, но вблизи все происходящее на поле представляется каким-то неестественным, наигранным, что ли. Приближая камеру, вы сразу же заметите, что игрокам не хватает ни полигонов, ни текстур, ни жизни. Футболисты, создают опасные моменты, красуются финтами, забивают красивые голы, однако делается это как-то шаблонно. Ваши подопечные попадают в офсайды, ошибаются в передачах, теряют мяч в простых ситуациях, бьют и по девяткам и по шестеркам, мажут, попадают в штанги, перекладины — это все приближает игру к реализму... Но просчеты с теми же вратарями, которые, к примеру, ни за какие коврижки не хотят покидать свою родную штрафную, с фанерными болельщиками, отсутствием влияния погодных условий на матч, портят все впечатление.

Подробнее хотелось бы остановиться на болельщиках. Представьте себе картину: ваша "Барселона" выходит в финал лиги чемпионов, ответственнейший матч, Камп Ноу переполнен, зрители шумят так, что не слышишь собственного голоса, но тут вы приглядываетесь и понимаете, что вас жестоко обманули! Никаких зрителей НЕТ! Вместо преданных 80000 тысяч фанатов вы видите 80000 квадратных метров фанеры с нарисованными лицами и телами. Это прямо форменное неуважение какое-то! Почему эти же разработчики в баскетбольном симуляторе NBA смогли нарисовать более-менее живых болельщиков, а в футболе, похоже, даже и не собираются?!..

Один из плюсов FIFA 07 — это неплохой эффект Bloom: когда вам показывают повтор гола или опасного момента, задний фон как бы размывается, а основные действующие лица (например, форвард, забивший гол) становятся более четкими. Надо сказать, смотрится это симпатично и свежо.

Что ж, американец продемонстрировал, на что он способен. Слово за азиатским атлетом.

И тут на ринге происходит самое интересное. Весь бой проведя в обороне, побывав в нокдауне и чувствуя себя явно в не в своей тарелке, японский спортсмен находит в себе силы для последнего решающего рывка. Да какого! Он проводит двойку по корпусу, затем пару ударов по печени и, наконец, сильнейший хук справа в голову, и теперь уже американец, который был уверен в своей победе, с удивлением в глазах падает на ринг и судья начинает отсчет. Один, два, три...

Где просчитался американец? На чем его подловил PES 6? Что вдохнуло силу в, казалось, уже поверженного японца? Дело в самом простом, но в то же время в самом важном — в Реализме игрового процесса! Несмотря на то, что у PES 6 движок нисколько не лучше FIFA 07, его футболисты выглядят на порядок реалистичнее и интереснее своих американских коллег. На мой взгляд, именно так должны вести себя на поле спортсмены в футбольном симуляторе. Я лично получал удовольствие даже не столько от самой игры, а просто наблюдая за поединком двух сборных. Матч настолько похож на настоящий, что отличить его от телевизионной трансляции вы сможете, лишь взяв в руки контроллер и начав управлять происходящим на поле.

У футболистов PES 6, можно сказать, в глазах гораздо больше жизни, а в головах — мозгов. Вроде, те же игроки пинают тот же мяч, радуются и огорчаются, как дети, однако именно в PES 6 чувствуется та частичка футбольной души, которую вложили разработчики при ее создании. FIFA 07 на этом фоне выглядит как робот — создание без эмоций и жизни.

Чтобы убедить вас в большей реалистичности матча PES 6, приведу несколько примеров. Футболисты částенько цепляют друг друга руками, оттесняют корпусом, прессингуют, заставляют ошибаться соперника и выбивать мяч в аут.

Судья в PES 6 тоже ведет себя умнее, нежели в FIFA 07. Допустим, если вашего спортсмена сбили, но мяч остался у вашей команды, рефери не станет свистеть, останавливать матч и назначать штрафной. И это правильно, зачем прерывать перспективную атаку? Так поступают рефери и в реальной жизни. Боковые же судьи очень строги к положению офсайд, и даже если ваш форвард находится в пассивном офсайде — свисток все равно прозвучит (кстати, в реальном футболе до сих пор основные споры происходят именно из-за этого компонента — соответственно еще один плюсик к реальности происходящего в игре).

Вам мало? Пожалуйста! Еще пара примеров. Если матч проходит на заснеженном поле, вы сможете наблюдать, как некоторые из игроков одели под шорты так называемые подштанники. Людям холодно, вот они и утепляются, благо правила этого не запрещают.

Или возьмем, к примеру, погодные условия. Вот вы верите, что в футбольном симуляторе дождь может реально повлиять на результат матча? Не верите? А зря! Сейчас я вам это докажу. Ситуация, которая случилась возле моих ворот: нападающий соперников, находясь не в самой удобной позиции, нанес удар — мяч летел прямо в голкипера и в любой другой ситуаций он бы поймал его, ну или отбил в сторону, однако в нашем случае шел дождь, и мяч, ударившись о газон прямо перед голкипером (подняв при этом фонтанчик воды), коварно пролетел у него под руками, слегка изменив траекторию.

А вот о зрителях и здесь не могу сказать ничего хорошего, они выполнены даже хуже, чем у противника (такое впечатление, что по всем болельщикам проехался каток). Зато можно наблюдать, как кое-где на стадионе развеваются флаги домашней команды, на поле летит серпантин, а ультрас жгут дымовые шашки — в плане поведения болельщиков PES 6 немного выигрывает, однако отстает по прорисовке игрового поля, которое более правдоподобно выглядит в FIFA 07.

...четыре, пять, шесть. Судья продолжал отсчитывать, но неожиданно прозвучал гонг, и бой закончился. Полуживого американца увели в свой угол, а все принялись с нетерпением ожидать вердикта судей.

Общие выводы и итоги

Бой завершен, соперники стоят в центре ринга и ожидают решения судей. Наслаждаясь великолепным поединком, мы с вами увидели, что каждый из бойцов продемонстрировал свои лучшие качества, однако и ошибок избежать не удалось.

Теперь судьба спортсменов зависит только от нас с вами, то есть от истинных фанатов. Кто-то предпочтет отличную музыку, хороший режим менеджера, возможность создать свой собственный клуб и классный мультиплеер, а другие отдадут свои симпатии забавному магазину фанатов, отличным комментаторам и просто сногсшибательной реалистичности самого матча. Решать как всегда болельщикам, ведь ради них и был придуман эта замечательная игра — Футбол! На мое субъективное мнение, главное в спортивном симуляторе, да и вообще в компьютерной игре — это реалистичность происходящего, поэтому победу с минимальным преимуществом я отдаю PES 6.

UnBall

FIFA 07

РАДОСТИ

Отличный режим менеджера
Возможность создавать собственный клуб
Хорошее музыкальное сопровождение
Прекрасный мультиплеер

ГАДОСТИ

Невыразительная по современным меркам графика
Слабый ИИ
Невысокая реалистичность матча
Отсутствие ряда ведущих сборных
"Тормоза" при повторах, даже на довольно мощных компьютерах

ОЦЕНКА

7.5

Pro Evolution Soccer 6

РАДОСТИ

Потрясающая реалистичность футбольного матча
Веселый магазин фанатов
Добротные комментаторы (особенно порадовал итальянский)
Широкий выбор представленных сборных
Неплохой компьютерный интеллект

ГАДОСТИ

Далеко не выдающаяся графика
Мало лицензионных команд
Невнятная музыка
Более трудное управление, нежели у конкурента

ОЦЕНКА

8.0

ВЫВОД

Обе игры хороши по-своему. У каждой есть свои плюсы и минусы. Чтобы оценить все достоинства и недостатки FIFA 07 и Pro Evolution Soccer 6, самым рациональным будет покупка этих двух, бесспорно, лучших на сегодняшний день, симуляторов футбола. А там уж каждый сделает свой выбор.

ОБЗОР

Need for Speed: Carbon

Жанр: *автоаркада*
Разработчик: *EA Black Box*
Издатель: *Electronic Arts*
Количество дисков в оригинальной версии: *1 DVD*
Похожие игры: *Need for Speed: Underground 1-2, Need for Speed: Most Wanted, Juiced*
Системные требования: *Windows 2000/XP, Pentium 4 1.7 GHz, 1 GB RAM, 256 MB video, 6 GB свободного места.*

Прошлое NFS

В ноябре 2003 года свет увидел Need for Speed: Underground — очередную игру из линейки NFS. Скриншоты намекали на то, что в новой части нас будет ждать, в целом, неплохая графика и проверенный временем геймплей, но на какие-то особые откровения рассчитывать не приходилось. Однако описать словами все то, что происходило потом, после того, как миллионы игроков по всему миру попробовали "на зуб", что такое Underground, просто не представляется возможным. Это было огромным потрясением для всей игровой общественности и баснословные гонорары для EA — компании-разработчика. Мировые продажи первого Underground'а, по скромным подсчетам, составили 7,5 миллионов копий.

Шикарные машины, доселе невиданная возможность тюнинга, потрясающая на то время графика, непередаваемый драйв и превосходный саундтрэк — все это было причиной того, что в одночасье Underground стал лучшей аркадной гонкой 2003 года, по мнению многих авторитетных изданий вообще и ВР, в частности. У этой стильной и увлекательной игры появились толпы почитателей, армия фанатов NFS росла как на дрожжах. Первый Underground, если хотите, вывел всю серию NFS на новый качественный уровень. Разработчики быстро оценили сложившуюся ситуацию и стали использовать франчайз Need for Speed на полную катушку. С тех пор не было еще такого года, в котором бы мы не успели поиграть в очередную часть этого легендарного гоночного игросериала.

Второй Underground предстал перед игроками во всей своей красе тоже в ноябре, но только 2004 года. Это был, по сути, все тот же Underground, только значительно расширенный и основательно дополненный. В первую очередь, Underground 2 запомнился нам неимоверным количеством трасс, которые были аккуратно разбросаны по всей территории огромного мегаполиса, и заметно потолстевшим с момента последней встречи тюнингом. Набор запчастей увеличился в разы, добавились новые примочки типа гидравлики и выдвижных дверей, поэтому прирожденным художникам было, где развернуться. Появились новые виды гонок, в игру было введено даже "спонсорство". Игровой процесс остался без изменений, однако стал глубже. Плюс ко всему, начиная со второго Underground'а, разработчики стали привлекать известных топ-моделей, которые впоследствии становились нашими спутницами от начала и до конца игры. В Underground 2 роль такой модели исполнила одна из звезд всеми любимого развлекательного журнала Playboy — Брук Берк.

Графически игра была все так же красива, в плане саундтрэка — как всегда зажигала по полной. Однако, несмотря на все вышеперечисленные достоинства, не каждый прошел до конца вторую часть. Трасс было много, но геймплей-то остался тем же. Игровому процессу срочно требовались какие-то изменения, новое дыхание. Постепенно фанаты серии начали вспоминать о копах, которые активно фигурировали в прошлых частях, еще до первого Underground'а. По их мнению, полицейские должны были разбавить монотонный процесс езды по освещенному ярким неоновым светом мегаполису... и разработчики приняли это предложение во внимание!

Прошел ровно год, а на прилавках уже появилась следующая NFS-часть — Most Wanted. Первое ознакомление с игрой и сразу неописуемый восторг — копы вернулись, они снова с нами! Однако, как показала практика, восторг был преждевременным. В Most Wanted'е заметно урезали тюнинг, что вызвало бурю возмущений среди игроков. Впервые саундтрэк NFS оказался, мягко говоря, невнятным. Геймплей так и вовсе пропах нафталином: даже пресловутые копы общего плачевного положения выровнять не смогли. Еще бы! Дрифт канул в лету, а те извращения, которым подвергся драг, так и вовсе не поддаются описанию. Хотя кое-чем Most Wanted все-таки смог порадовать. Например, именно в этой части появился вменяемый сюжет, который хоть как-то мотивировал наши бесчисленные заезды, идея "блэк-листа" тоже всем пришлась по вкусу, ну а про красивую графику со сногсшибательными внутриигровыми роликами я и вовсе промолчу. Впервые появились конкретные "боссы", впервые Джози Мэран радовала искушенный взгляд игроков. Однако все больше и больше становилось людей, которые даже и половину игры банально не осилили. Most Wanted была слишком затянутой игрой для такого пресного геймплея. Конечно, дежурные "восьмерки" и "девятки" она получила, но во многом благодаря успеху ее предшественниц.

Я не просто так вкратце напомнил вам историю сериала — перед вами сразу предстанет четкая картина действительно нововведений и всего того, что просто реанимировали из прошлых частей, плюс многие вопросы об оценке сразу же отпадут.

И вот теперь под шум оваций и аплодисментов встречаем нашего сегодняшнего гостя — Need for Speed: Carbon.

Настоящее NFS

Так уж исторически сложилось, что во всех частях NFS, начиная с Underground'а, мы буквально по ступенечке идем вверх, прокладывая себе нелегкий карьерный путь. Позже Underground 2 ввел новую традицию: показывать небольшое intro, где вкратце объясняют, кем мы были и кем в итоге стали. Carbon, равно как и его предшественницы, не стал исключением.

В самом начале нашей карьерной лестницы нас будет ждать шикарного качества пятнадцатиминутный intro-ролик, который призван ввести нас в курс дела. Действие игры, как позже выясняется, происходит в Palmont City, куда возвращается после длительного отсутствия в Ньюпорте наш безымянный гонщик из Most Wanted. За это время много чего успело измениться: город поделили четыре группировки гонщиков, у каждой из которых есть свой конкретный лидер. Сразу набить морду четырем гадам не получится, нужно еще доказать, что ты физически готов это сделать. То есть вам, как и во всех предыдущий частях, снова придется подтверждать на деле свой статус крутого стритрейсера.

Мегаполис поделен на четыре части, каждая из которых принадлежит соответствующему клану. Чтобы на ваши жалкие потуги овладеть целым мегаполисам обратил внимание сам "отец" района, необходимо пройти, вернее даже отъездить, определенное количество "рядовых" гонок. Проблема еще состоит и в том, что, не успев толком приехать в Palmont, вы, прямо по велению подлости, практически сразу раздолбаете к чертям своего оттюненного коня. Благо, женская часть населения придет вам на выручку. Nikki (или, если угодно, Emmanuelle Vaugier — очередная топ-модель, которая стала символом Carbon'а) обратит на вас свое самое пристальнейшее внимание и поможет подняться с колен. У нее в гараже вы приобретете свою машину, которой впоследствии будете завоевывать себе уважение.

И сразу же — маленькое нововведение. Дело в том, что все машины в Carbon'е подразделяются на три типа: muscle cars (натуральные гробовозки, на которых ездили американцы в конце 60-70-х годов), exotic cars (роскошные спорт-кары) и tuner cars (это те, что made in Japan), которые принципиально отличаются, как вы уже успели догадаться, не только по своему внешнему виду, но и по внутренним характеристикам (top speed, accelerate, handling). Если гонитесь за top speed, то exotic cars — явно ваш выбор. Если интересует accelerate, то за консультацией быстренько обращайтесь к muscle cars. Ну а если любите устойчивые машины, у которых с handling все в порядке, то tuner cars и вы — это практически одно целое. Выбрав подходящую тачку, мы начинаем свой карьерный путь.

Приключения ждут!

Теперь в своих приключениях вы не одни. Еще до выхода игры многие знали, что в Carbon'е у нас появится личная команда, которая всячески будет помогать выигрывать гонки. И это, как оказалось, не пустые слова.

У каждого нашего соратника есть два навыка — гоночный и бонусный. По гоночному умению все члены команды подразделяются на блокировщика, скаута и драфтера. Так, например, блокировщик нужен для того, чтобы вовремя остужать пыл особо рвущихся к победе соперников, перегородив им дорогу или столкнув с пути. Скаут с постоянно включенным нитроускорением будет сообщать вам по рации или маркером на карте об обходных путях, срезах и тому подобных хитростях, которые помогут вам победить. Задача же драфтера постоянно повышать вашу скорость на трэке. А происходить это будет примерно так: вы пристраиваетесь к хвосту вашего подопечного, он в это время включает нитро, в результате чего создается аэродинамический мешок, который позволит вам развить немыслимую скорость. Помните, что на гонку можно брать с собой только одного участника команды, и то не всегда. Будут такие заезды, где "золото" придется добывать самому.

Бонусные умения у каждого из членов команды тоже разные. Кто-то, например, умеет красиво внешне оттюнить тачку, кто-то, наоборот, лучше разбирается в ее начинке. Выбирая себе помощника, чаще заглядывайте в раздел Customization — там могут быть доступны либо новые возможности по тюнингу, либо новые детали, но об этом я расскажу более подробно чуть ниже.

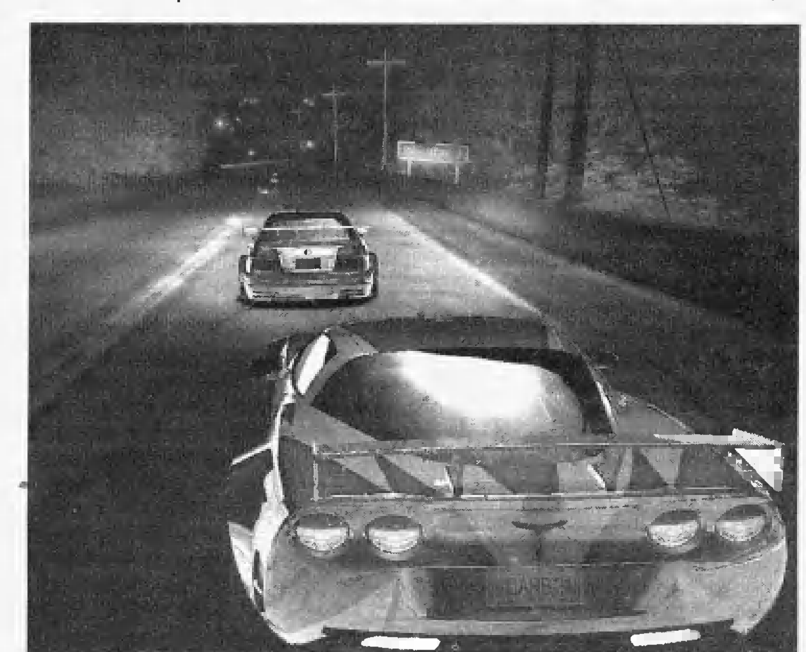
Хочу отметить, что, прикрутив к игре фишку с командными действиями, разработчики тем самым сделали нововведение, которое реально разнообразит уже успевший поднадоесть геймплей. А у ваших "братьев по оружию" имеется помощь, и они, если смогут, действительно ее оказывают. К тому же если участник вашей команды приходит первым к финишу, то победа зачисляется вам как лидеру клана. Поэтому не стесняйтесь воспользоваться помощью "со стороны".

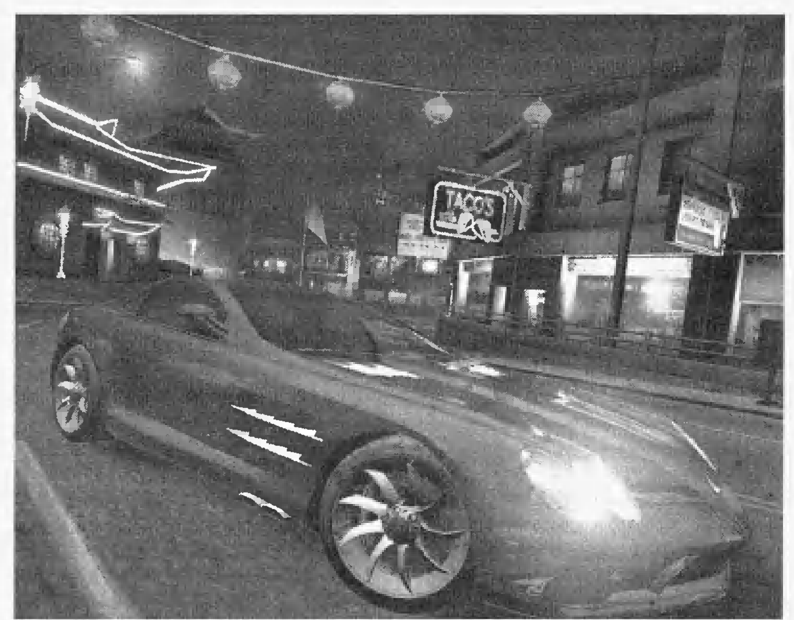
На этом список нововведений и просто приятных мелочей не заканчивается.

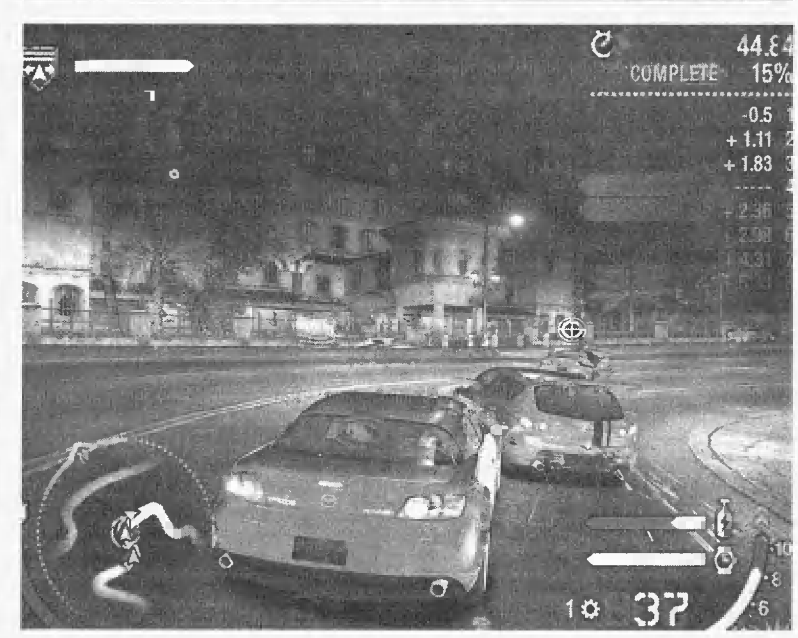
Во-первых, друзья, такой вид гонок, как дрифт, снова с нами. Когда в Most Wanted его бессовестно убрали, игровая общественность не на шутку взволновалась, поэтому разработчики, решив не испытывать терпение масс, вовремя вернули его на место. Более того, с несколькими изменениями. В Carbon'е, по сравнению с другими частями, дрифт стал... сложнее, что ли. По крайней мере, халявная "змейка" на прямом участке трассы больше не прокатит. Отныне заносы будут достигаться только на поворотах и только на предельной скорости. Чем выше скорость — тем больше поинтов вы набираете. Всю сложность ситуации вы прочувствуете, когда будете проходить Canyon Drift, где большие скорости строго не рекомендуются. Уже из названия видно, что непосредственно сам дрифт развернется на извилистых серпантинах каньона, где можно реально сорваться с трассы на предельной скорости и разбиться вдребезги. В этом случае restart — и опять проходим, пока, так сказать, не упремся в победный финиш.

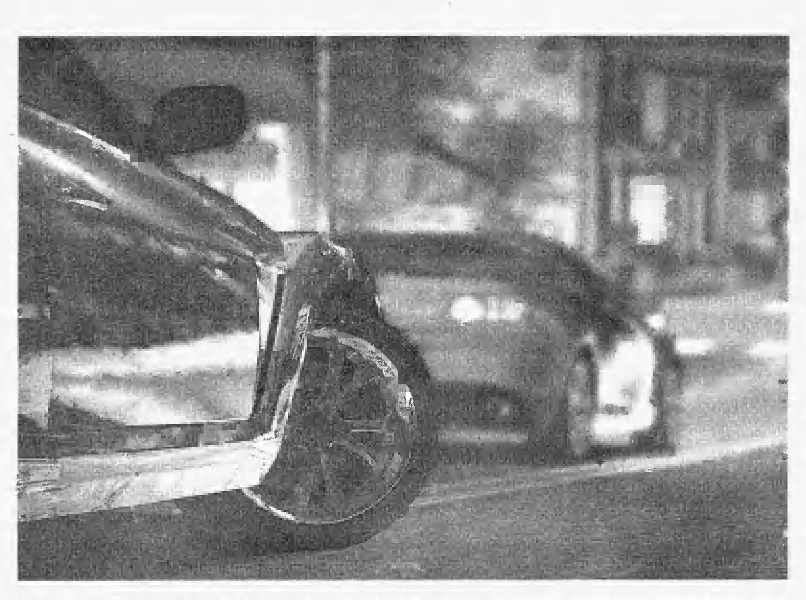
Во-вторых, появился принципиально новый вид гонок — Canyon Duel. Опять-таки из названия понятно, где будет происходить действие. В основном, в этом режиме мы будем соревноваться с боссами игры. Соревнование заключается в следующем: первый этап гонки вы ведете преследование за своим соперником, ваша главная задача — не упустить его и как можно дольше и ближе продержаться у него на хвосте. На втором этапе картина меняется, и теперь уже вы — жертва преследования, целью которой становится сохранение как можно дальней дистанции между собой и противником. Чем больше вы преследуете, чем быстрее улепетываете — за все это вам начисляются очки, по которым в конце и определяется победитель. Смешав с грязью лидера группировки, определенный кусок мегаполиса становится вашим, но при этом важно помнить одну деталь: территорию могут отвоевывать другие кланы, и в случае победы она становится уже их собственностью, поэтому, чтобы такого не допустить, будьте всегда на чеку!

Еще одним приятным дополнением оказалась новая примочка для тюнинга — Autosculpt. Сразу же спешу успокоить особо горячих товарищей: друзья, тюнинг, такой каким мы его привыкли видеть, остался. Просто Autosculpt добавляет новые возможности, делая тем самым апгрейд машины натуральным абсурдом. В Carbon'е изменению поддается все: спойлеры, колеса, боковые юбки, бампера — все это с помощью новой технологии можно оттюнить по свое-











му вкусу. Например, проапгрейдив колеса в режиме Autosculpt, можно задать размер шин, сделать собственные диски и даже изменить толщину самих колес. В общем, всем тем, у кого в душе сидит непризнанный художник, есть, где основательно развернуться. Тюнинг же в Carbon'е не изменился, но стал еще глубже, еще детальней. Однако поначалу не все запчасти удастся изменить по своему вкусу. Только с течением времени, отъездив порядочное количество трасс, набрав к себе в команду больше гонщиков, становятся доступны возможности новой фишки тюнинга. Сделав активным в своей команде гонщика, у которого в бонус-умениях стоят профессиональные навыки визуального оснащения машины, вы насладитесь всеми возможностями Autosculpt.

Как я уже говорил, действие Carbon'a происходит в мегаполисе — Palmont City. Радует и тот факт, что делать незаконные вещи снова придется ночью. Понимаете, о чем я? Зажженные неоновые вывески, "восковые" машины, игра света и тени, в кои-то веки сухой асфальт — все это возвращается. Стиллистика Underground 2 угадывается безошибочно практически сразу. А возможность не кататься по всему городу за очередной гонкой, а быстро, с помощью меню паузы, переключиться на Safe House (гараж), а оттуда так же быстро перейти к интересующему нас event'у — это ни что иное, как прямое заимствование удобной идеи, использовавшейся в Most Wanted. Копы, кстати, тоже перекочевали в Carbon прямиком из предшественницы. Однако в новой части люди в штатском стали более ленивыми, поэтому встречаться они будут нечасто. Видно, что основной упор при разработке делался именно на гонках.

Саундтрэк получился таким же невнятным, как и в Most Wanted. Опять разработчики попробовали смешать рэп с электроникой, но ничего путного из этого не вышло. Таких запоминающихся композиций, как в Undergrond'ах, здесь нет. Графически игра тоже, в общем-то, не изменилась, только текстурки стали четче. Но тут и не мудрено. Все-таки Carbon разрабатывается аж для одиннадцати платформ.

Будущее NFS

А в итоге получается, что Carbon — это, по большому счету, скопление старых удачных наработок, запакованных в неизменившуюся с течением времени обертку. Но что бы там ни скрещивали, что бы там ни усложняли, геймплей все равно хромает на обе ноги. Пропахшие нафталином идеи ну никак не могут вызвать щенячьего восторга. Народ просто устал от NFS. EA, почуяв запах денег, взяла и перенасытила рынок играми, в которых главная цель — жажда скорости. Carbon мог стать такой же вспышкой, как и Underground, но при условии, что и Underground 2, и Most Wanted мы не видели. Из всего вышесказанного напрашивается один очевидный вывод: серии NFS нужен отдых, причем продолжительный, чтобы, во-первых, мы по нему успели соскучиться, во-вторых, он от нас отдохнул.

Monax

Диск предоставлен торговой точкой "Радиомаркет" в Ждановичах, павильон 35

РАДОСТИ

Появление личной команды
Новый вид гонок — Canyon Duel
Новая фишка тюнинга — Autosculpt
Все еще неплохая графика

ГАДОСТИ

Пропахший нафталином геймплей
Невнятный саундтрэк

ОЦЕНКА

7.5

ВЫВОД

Серия Need for Speed потихоньку начинает себя изживать. И Carbon — лишнее тому подтверждение

ОБЗОР

Dark Messiah of Might & Magic

Нетрезвый расчет

Фэнтезийный шутер — как много в этих словах амбиций и риска. Попытки создания подобных игр в игровой индустрии можно пересчитать по пальцам, да и то, думаю, лишние останутся. Пожалуй, жанр — первое и главное в Dark Messiah of Might & Magic, что заставило многих игроков обратить на него свое внимание. После отличной раскрутки (а это и выпуск шумной демо-версии в пару гигабайт) мнение, что в середине осени грянет Хит, Игра Года, укрепилось окончательно. А аркановцы... ну что аркановцы? Ваяли, как могли.

Разработчик: *Arkane Studios\Kuju Entertainment (мультиплеер)*
Издатель: *Ubisoft*
Издатель в СНГ: *"Бука"*
Жанр: *FPS с элементами RPG*
Похожие игры: *Heretic, Hexen*
Количество дисков: *2 DVD*
Минимальные требования: *Pentium III/Athlon XP 2,6 GHz, 512 Mb RAM, 128 Mb VRAM, 7,5 Gb на жестком диске.*
Рекомендуемые требования: *Pentium 4/Athlon 64 3,2 GHz, 1 Gb RAM, 256 Mb VRAM, 7,5 Gb на жестком диске.*
Дата релиза: *24 октября 2006 года*

Француз — Мастеру

"...Знаю, что вы заняты, знаю, что вы желаете творить, воплощать в жизнь собственные фантазии, но ведь одними мечтами не будешь сыт. Нужны деньги, чтобы покупать продукты, одежду, платить квартплату, наконец. Не спешите отказываться от предложения, разве не видите вы горизонты, которые открываются перед вами? Вы получите славу, деньги, вам, возможно, поставят памятник! (Если, конечно, вы в точности выполните мои указания). Поэтому премного прошу еще подумать, взвесить все, а завтра утром, ближе к 9.00, сообщить о своем решении. И помните: слава, друг мой, застанет вас живым!"

Случившееся напоминает ситуации с Prey, F.E.A.R. и Готикой 3: девелоперы откусили больше, чем смогли проглотить. Или взяли больше, чем смогли унести — без разницы. Стремительный PR "Темного Мессии" крепко вдолбил в головы игроков и — что таить? — игровых журналистов, мол, "грядет Он, молитесь смерды!", но, когда чудо-игра оказалась на винчестерах, мнения очередной раз разделились. В ней было место и восторгу, и матросской ругани одновременно...

По идее, нужно рассказать в начале о сюжете: о красивейших просторах волшебного мира, о величественных замках, от взгляда на которые сносит крышу, о потрясающих полетах на фениксах, драконах, встречах с архангелами, о дамблдорах, поттерах и сарумянах... Забудьте. Стремительного полета фантазии а-ля Перумов-Джордан в сюжетной линии DmoMM нет. Так, вялый прыжок, и то назад без кувырка. Краткая сказочка на ночь "о плохих дядьках", желающих раскрасить все в бордово-черные тона, добавить кострищ высотой этак с Цитадель, зарубить и расчленить всех созданий, способных озвучивать собственные мысли — после чего с довольной физиономией править этой разрухой.

Дежурных злодеев аж два, и ни одного хотя бы частично запоминающегося. Единственной отрицательной персоной, вызывающей интерес у игрока (не вызывать его она просто не может), является остроумная дьяволица Хапа, вначале нашего короткого путешествия поселившаяся в голове Сарефа (Sareth). С этого момента почти все нудные диалоги сопровождаются ее едкими комментариями. Что ж, спасением сценария от закидывания помидоров стеб не стал, но от виселицы уберег. Из положительных персонажей лишь бледные кальки на Барни и Аликс, последняя хоть и симпатична, но ближе к середине игры так и хочется навеки заморозить оную за шаблонные фразы, безразличие к нашим героическим подвигам и низкий IQ. Право, ни объятий, ни поцелуев, ни новых титулов в знак поощрения. Даже сам наиглавнейший герой не в силах вызвать в нас ни положительных эмоций, ни отрицательных — бледный призрак, без доли харизмы, без неких намеков на душу и вообще жизнь. Бесхарактерные фразы, выкидываемые им, проносятся мимо ушей, и в результате: главный герой — самый пустой персонаж этого бульварного спектакля.

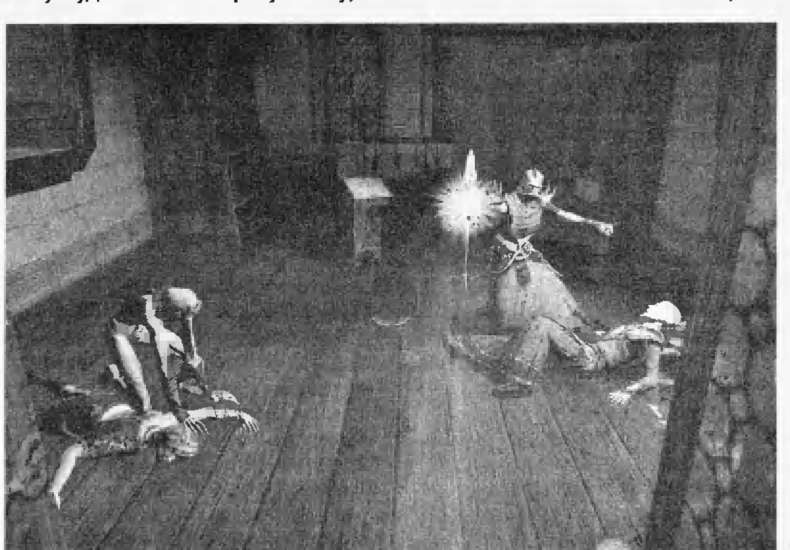
Мастер — Французу

"Я долго думал над вашим, скажу честно, очень заманчивым предложением. Ночь не спал, звонил друзьям и спрашивал совета, и, может быть, если б не они, вам бы пришлось искать другого игрушечных дел мастера. И все же (пойду на риск) я соглашусь выполнить ваш заказ. Уже принялся за работу, основываясь на том, что вы предоставили мне при последней встрече. Дела продвигаются неспешно, но, думаю, совсем скоро я смогу перейти от стадии абстрактных чертежей и карандашных набросков непосредственно к делу. Жду основных материалов".

Вооружившись для начала кинжалами и коротким мечом, отправляемся в мрачный путь по закоулочкам ubisoft'овского мира Ашан (Ashan), знакомого нам еще по пятой части Героев. То, что он серьезнейший и мрачнейший из реальностей Might & Magic, неоднократно заявлялось, но в Dark Messiah не то чтобы стиль серии слегка изменился, он вообще иной. Ашан темен, и не столько однообразен, сколько типичен и неоригинален, многие уровни чем-то напоминают обливионовские, хотя по размаху куда меньше. Сразу скажу, в Dark Messiah есть такие локации (меньше половины), за которые хочется поклониться и сказать "спасибо" — то ли valve'овцам за создание такого "двигателя", то ли таки аркановцам, которых иногда посещали озарения, и у них хватало сил, чтобы заарканить непокорный движок. Например, лично мне доставила визуальное удовольствие локация с кораблем. Не самое впечатляющее дизайном судно, какое можно было создать, но, находясь на корабле или в воде (в Half-Life 2 так свободно поплавать нам не давали) и всматриваясь в отштукаренное HDR'ом предзакатное небо, лезть на абордаж не хотелось вовсе. Но в отношении много другого остается гадать: почему разработчики, имея в своем распоряжении модифицированный движок Source, славящийся не только фотореализмом, но и хорошей работой с открытыми пространствами, этим преимуществом толком и не воспользовались. Открытых просторов (или громадных залов и пещер), на которых мог бы во всей красе развернуться мощный движок, в принципе, и нет. В большей степени игроку позволяют побегать по лабиринтам, каждый раз натыкаться на тупики и запросто теряться в них без карты, лазить наподобие бойца из Doom по длиннющим и нескончаемым туннелям, катакомбам и пещерным проходам, любуясь отложенными яйцами проживающих там пауков.

Но вспомним о боях — это же загляденье! Пожалуй, именно бой — лучшее, что может показать сей продукт, не опасаясь получить в ответ букет ругательств. Боевой системой поразил Dark Messiah уже в демо-версии, и во многом благодаря ей игру заочно восхвалили и взгромоздили чуть ли ни на трон "лучшая игра года". По отдельности взмахи меча, стрельба из лука, удары заклинаний впечатляют, но не особо, все-таки в истории есть примеры и получше — качественней и реалистичней что ли. Совсем по-иному же смотрятся все эти кренделя непосредственно в бою, в настоящей схватке, где нет места зеленой крови, статичным дуэлям и спокойному превращению бледных противников в пыль.

Окончание на стр. 12





ОБЗОР

Dark Messiah of Might & Magic

Начало на стр. 11

Под ударами то влево, то вправо бьют кровавые ключи, окрашивая в бордовый цвет стены, бочки, лезвие нашего меча и нас самих, наконец. Конечности отлетают в противоположную сторону, споткнувшийся и упавший в костер гоблин с криком поднимается и начинает носиться факелом туда-сюда, а израненный наемник, облитый собственной кровью, пошатываясь, невразумительно прося пощады, пытается удрать с места драки.

Француз — Мастеру

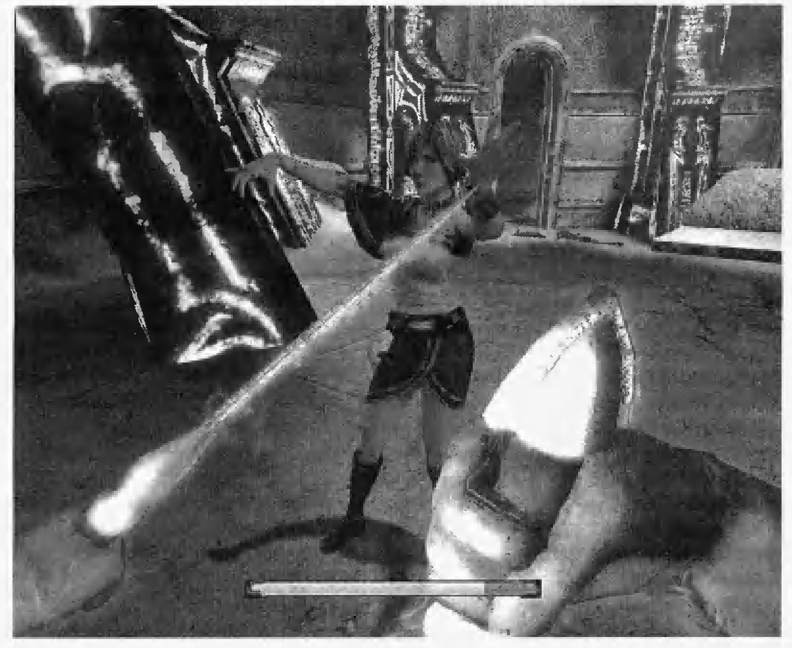
"... Вы не разочаровали меня, мон шер. Вы действительно профессионал, такой, каким мне вас рекомендовали. Холодный ум и трезвый расчет — вот что главное в нашем деле, не так ли? Очень хорошо, что вы заранее взялись за чертежи, — еще столько предстоит потрудиться, лучше начать пораньше. Раньше начнем, раньше закончим, к тому же, я не собираюсь ждать вечность... Ну, вы понимаете, о чем я? Отлично. Вы спрашиваете об основной документации и материалах... Да, я прочел присланный вами список требуемых "ингредиентов". Что ж, если все это нужно для создания эксклюзива, непременно достану и вышлю вам. Хотя... постойте, это, по-моему, вам совершенно не нужно... и это тоже. Хм, что ж, вышлю на собственное усмотрение, мне кажется, вы пока не поняли, что именно я от вас хочу..."

Нигде не видел столь захватывающие, поразительно реалистичные "живые" бои. И не только благодаря ИИ (для подобной игры он весьма хорош). Стоит врагу открыться — клинок пронзает его тело, держит лезвие внутри тела пару секунд, а после (!) сбрасывает ошарашенный полутруп с меча ногой. Следующий кадр: подпрыгнув, замахиваемся мечом — и отправляем к известной бабушке соперника. При резком развороте можно ловко снести голову какому-нибудь недотепе. Для пущего эффекта игрок в праве пнуть противника — весьма полезно, когда требуется аккуратно избавиться от назойливого караульного, не привлекая особого внимания: подкрадываемся сзади и — спихиваем в пропасть. Он, вполне вероятно, и крикнет что-либо посмертно, но крик падающего с обрыва за шум в здешних краях не считается. При встрече с большим количеством противников (максимальное одновременное число их доходит лишь до шести-семи), пинание, наряду с посохом, весьма облегчает сражение, а если поблизости находится тот же обрыв, или колючие решетки, или крюки висят на стене, то биться еще легче. Можно еще сбросить противника в воду: абсолютно у всех супостатов — не важно, к какой расе они относятся, — одинаковая реакция на воду. Как ни странно, но обыкновенное падение в реку или в море грозит любой злобной твари летальным исходом.



Наряду с традиционной боевой механикой игроку доступны и другие способы умерщвления: использование магии и — обещанный стелс. Начинаем мы еще зеленым учеником мага, ничего толком не умеющим; единственное, что доступно из сверхвозможностей — зрение в темноте. Игрок получает законные скилл-поинты по мере выполнения заданий, среди которых и обязательные, и необязательные. Строгая прокачка в игре отсутствует, мы не выбираем, по какой именно специальности (воин, маг или вор) будем развивать способности. Игрок в праве развивать и умения тихой ходьбы, и собственные магические способности, и совершенствоваться в обращении с луком. При таком положении дел все эти специальности, манеры прохождения попросту были бы не нужны, однако прокачка оказалась действительно хорошо сбалансированной. Полученных скиллов за все время игры, даже при выполнении необязательных заданий, хватает развить до максимума только одну специальность. Однако геймер вправе улучшать способности на свое усмотрение, тогда уже не видать ему великолепного воина, искусного мага или толкового ассассина, а так — везде понемножку.

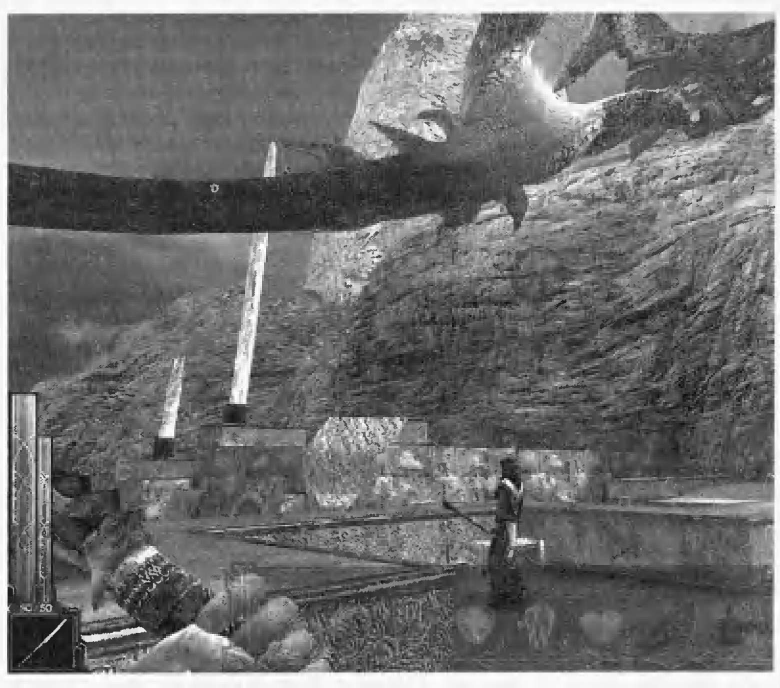
Уж поверьте, в профессии мага и вора есть также свои прелести, ничем не уступающие обыкновенному маханию клинком. Если не растрачиваться впустую и усердно совершенствовать собственные магические знания, то игру можно пройти практически одними заклинаниями, минуя долгие мясорубки, только б хватало маны в пороховницах. Огорчает лишь малое количество спеллов — разнообразие игре не помешало бы. Silent assassin'ам повезло, "Темный..." предоставит уйму возможностей проверить способности подкрадываться, незаметно прошмыгивать мимо дозорных, "успокаивать" стилетами со спины, бесшумно взбираться по цепям и веревкам, стаскивать прямиком с ведущих вахту караульных связки ключей. Теоретически, существует вероятность пройти Dark Messiah без больших стычек, без шума и почти без кровопролития, но на практике половина попыток оборачивается скрещиванием мечей и криками агонии.



Мастер — Французу

"Присланные вами... э... материалы, скажем так, несколько меня удивили. Не столько диковинностью, сколько своей сложностью и мощностью. Меня возмущает, что вы не предупредили меня о некоторых особенностях заказа. Мне показалось, вы желаете игрушку вроде тех, что выставлены у меня на полках, лишь лучшего качества. Только поэтому я согласился. Мне кажется, то была ошибка, однако раз уж я успел взять аванс (пропади он пропадом), из уважения к вашей легендарной персоне я продолжу работу и выполню ее в срок.

Кто бы мог подумать, что в столь качественно встроенной, пускай и мелочной, ролевой системе таится чуть ли не роковая ошибка разработчиков. Уничтожая циклопов, орков, выходя из сумасшедших лабиринтов, из-за которых избита клавиатура (нервы), прокачиваясь, совершенствуясь, поднимая свой уровень и т.д., мы не встречаем также совершенствующихся, усиливающихся, крепчающих противников. Какими были темные наемники в период нашей зелености, такими встречают и нас закаленных, надевших крепкие доспехи, выковавших себе меч, подкрепленных свитками с заклинаниями. Геймплей не развивается, все, что мы видели в начале путешествия, будем наблюдать до самого нелинейного конца.



К слову, о нелинейности концовки. Да, она присутствует, и потому является стимулом для прохождения последних уровней. Правда, к сожалению, различие лишь в заставочных роликах, которые между собой мало чем отличаются.

И ладно бы с каждой новой главой, с каждым уровнем мы встречали все новых и новых противников, новых боссов, так нет же. За десятки лет умы и фантазии писателей, киношников, других разработчиков наплодили такое разнообразие враждебных тварей, что хватило бы на длиннющий цикл фэнтезийных шутеров — обычные слэшеры от третьего лица их не вмещают. Аркановцы же обошлись малым: сделали десяток супостатов — и все. Братцы, мы же не с HL2 имеем дело, тамошний случай всем известен, у доктора физики первостепенным является сюжет, а не зоопарк. В Dark Messiah же зверинец отсутствует, в наличии только то, что принесли садоводы в кружок юных натуралистов: пауки, гусеницы, снова пауки и орки. Последних садоводы нашли в капусте. Конечно, есть и кучка циклопов, три дракона, считая костяного, пяток пародий на зомби и дюжина летающих медуз, но их появления на сцене мимолетны в буквальном смысле. И загводка не в том, что 90% игрового времени уделяется расклонированным безликим наемникам, зеленокожим, скелетам и некромантам (немало для пары вечеров, не так ли?), а в типичности и однообразии. Каким бы "умным" шутером "Темный..." казаться не хотел, из него получился все тот же слэшер, лишь замаскированный. А однообразие противников в слэшере хорошим явлением не назовешь. И в конце концов, неужели ничего самобытнее орков и ходячих жмуриков придумать было нельзя?

Вот и весь бестиарий... Ах да, есть еще один монстр, демон в полтора человеческих роста, злющий, грозный, смотрящий на мир сквозь солнцезащитные очки. Имеется хвост — одна штука. И этот демон — вы! Доступная ближе к концу игры возможность вызывать свою демоническую сущность для игры скорее лишняя, хотя бы потому, что ею пользоваться придется редко. Приятно реализованная фишка, однако не слишком оригинальная: подобное видали, допустим, в средненьком игровом проекте — Area 51.

От всего этого сложилось ощущение не то что бы двойственное, но высочайший технический уровень игры вместе со всеми великолепными боевыми и ролевыми моментами на фоне общей недоделанности оставляет не очень приятные впечатления. Наверное, для того чтобы у Arkane Studios получился хит, им следовало работать в стиле Valve: медленно, скрупулезно, прорабатывая абсолютно все до мелочей, в том числе и сам сюжет, и диалоги, и персонажей. Все ведь отчетливо помнят ту же Аликс, но никто через месяц не вспомнит Xan'y. Мир Dark Messiah мертв: здешние города похожи на безжизненные декорации к не слишком дорогому фильму, в морях нет жизни, лишь песок, а над всем "мирозданием" возносится его святейшество Триггер.

Надлежало больше подумать над дизайном локаций, а не подавать одно и то же блюдо по два раза — раскрыть в них хотя бы половину потенциала Source, который хоть и преображает декорации "Темного..." и до сих пор жутко реалистично работает с моделями персонажей (чего стоят наивные глаза гоблинов и игра мускулов циклопа), но свои истинные возможности не раскрывает и в половину. Впрочем, вероятно, именно в движке и была проблема для девелоперов. Во-первых, прославленный своей оптимизированностью движок умудрялся неожиданно подтормаживать и на мощных машинах и "пожирал" ресурсы за трех Гордон-Фримен-2. Во-вторых, игра уже успела не наилучшим образом зарекомендовать себя до-о-олгими загрузками и подгрузками уровней.

Француз — Мастеру

"Как же было любезно с вашей стороны закончить это творение. Мне принесли его вчера, и весь вечер не мог отвести от него глаз, ел около него, спал около него, считал деньги около него. Великолепно! Гениально! Такого давно никто не делал! Вы действительно талантливый мастер, и ваше имя достойно стоять в ряду величайших. Надеюсь, вы простите меня за дерзость: ваш, без всяких сомнений, шедевр, как любая гениальная вещь, имела некоторые шероховатости и кое-какие не свойственные ей качества, которые — пардон, мон шер, — я аккуратно убрал. Они мешали вашему цветку блистать во всей красе".

Берлинский Gosha

РАДОСТИ

Отличная динамика боя и боевая система
Сбалансированная прокачка
Возможность прохождения разными стилями
Отменная графика
Реалистичная физика

ГАДОСТИ

Страшно избитый, неинтересный сюжет и картонные персонажи
Однообразность в дизайне локаций
Неразвивающийся геймплей

ОЦЕНКА

7.5

ВЫВОД

От Dark Messiah of Might & Magic ждали чуда, игру года, и самое удивительное, что он мог быть таким, если бы аркановцы работали в поте лица, не вспоминая при этом отложенный Arx Fatalis 2 (ведь вспоминали же, не сомневаюсь), а дорогой издатель дал бы на работу больше времени. А так — просто хорошая игра. Несмотря на некоторые минусы, особо впечатлительных способна затянуть, остальным же на первых порах доставит удовольствие от оригинального игрового процесса. Не сомневаюсь, что у игры появятся фанаты и что многие купят лицензию и поставят в ряд с любимейшими играми, но... говоря начистоту, если бы не сия оригинальность — не видать бы Dark Messiah of Might & Magic даже семерки с половиной.

ОБЗОР

Neverwinter Nights 2

Жанр: *RPG.*
Разработчик: *Obsidian Entertainment.*
Издатель: *Atari.*
Издатель в СНГ: *Акелла.*
Количество дисков в оригинальной версии: *2 DVD.*
Похожие игры: *Neverwinter Nights, Bard's Tale.*
Мультиплеер: *LAN с соединением TCP/IP или Broadband.*
Минимальные системные требования: *Intel Pentium 4 2.0 GHz или аналогичный, 1 GB RAM, видеокарта с 256 MB VRAM и поддержкой шейдеров 2.0, 5.5GB свободного места на жестком диске.*
Рекомендуемые системные требования: *Intel Pentium 4 3.0 GHz или аналогичный, 2 GB RAM, видеокарта с 512 MB VRAM и поддержкой шейдеров 3.0, 5.5GB свободного места на жестком диске.*
Сайт: *http://www.atari.com/nwn2/*





Давно заметил интересную закономерность: чем увлекательнее в игре сюжет, тем меньше в ней свободы действий. Не зря игры по мотивам известных фильмов и книг такие линейные: разработчики боятся потерять нить сюжета, как поезд боится сойти с рельсов. А бывает так, что даже собственноручно написанный сюжет для разработчика важнее, чем свобода игрока. Так случилось и с Neverwinter Nights 2, про которую дальше пойдет речь.

Театр Neverwinter

Достаточно поиграть минут 15 в NWN 2, чтобы понять — мы попали в театр и смотрим постановку какой-то сказки. Действия пьесы подчинены сценарию, поэтому игра нередко перехватывает управление у игрока, чтобы показать очередную сцену, которая определит дальнейшее развитие сюжета. Наш герой — это тоже один из актеров. Как правило, он играет роль судьи, который должен своими словами наставить других персонажей на путь истинный. Или ложный, ведь никто не заставляет нашего героя быть законопослушным добряком. Если на вопрос стражников "Что нам делать, лейтенант?" вы ответите: "Пошли пить пиво!" — то вас сразу запишут в ряды хаотиков. А слова: "Готовьтесь к смерти!" — могут означать, что ваш герой ступил на путь зла. Зачастую игра ставит нас в положение, когда приходится выбирать одно из двух зол. Чтобы с честью (или с выгодой) выйти из таких ситуаций, предусмотрены специальные варианты ответов, помеченные словами Bluff (блеф), Diplomacy (дипломатично), Intimidation (угроза) и Lie (ложь). Конечно, такой способ решения проблем будет доступен только при развитии соответствующих навыков.

Однако не словам нашего героя подчинен сюжет, а воле скриптов. Будьте готовы: в любой момент на вашего героя может напасть отряд орков, дом за вашей спиной может сгореть, а персонаж, недавно давший вам задание, погибнуть. На все воля сценария и такова цена динамичного сюжета: не должен искатель приключений оставлять свои дела на завтра, ведь завтрашний день может никогда не наступить. В NWN 2 нет свободного мира, как в Gothic 3 или Oblivion; с этим фактом мы еще не раз столкнемся.

Назвать сюжет оригинальным нельзя. Так уж заведено в фэнтези: каждый сюжетный ход уже был когда-то придуман классиками, скопирован последователями и спародирован Bard's Tale-ом. Но скучать не придется: события следуют одно за другим, и время за игрой пролетает незаметно. Конечно, если вам не затруднительно слушать и читать огромные, до получаса, диалоги. Ведь именно из них в большинстве случаев мы будем узнавать о развитии событий.

Постановка заданий бессмертна как жанр: убить кого-нибудь, принести что-нибудь или добраться куда-нибудь. Для выполнения заданий достаточно заглянуть в журнал, прочитать подсказку суфлера и действовать по инструкциям. Выйти за рамки этих инструкций не получится: опять же, сюжет превыше всего. Впрочем, иногда в журнале можно прочитать два варианта действий, значит, пути добра и зла в этот раз принципиально не совпадают. К примеру, грабитель не обязан вступать в городскую стражу, а может попробовать поработать на мафию. Задания, в которых требуется действовать по своему усмотрению, в NWN 2 не встречаются.

Конструктор героев

Те четыре года, что прошли со времени выхода NWN, ролевая система D&D продолжала развиваться. В NWN 2 используется ее последняя редакция, D&D 3.5. Правила новой ролевой системы во многом похожи на правила первой игры NWN, однако есть и отличия. В частности, появилась новая раса planetouched — потомки людей и потусторонних существ: ангелов и демонов. Большинство рас теперь дополнительно разделено на своего рода национальности: к примеру, среди эльфов можно выделить народы Дроу (Draw), а также Лесных, Солнечных и Лунных эльфов (Wood, Sun, Moon Elf). Не удивляйтесь, что в первой части NWN об этих расах не упоминалось ни слова: мир Forgotten Realms способен расти прямо на глазах.

В списке классов теперь появился Warlock — маг, способный колдовать неограниченное количество заклинаний в день. Добавились новые престиж-классы: Arcane Trickster, Divine Champion, Duelist, Eldritch Knight, Frenzied Berserker, Harper Agent, Mystic Theurge, Neverwinter Nine, Sacred Fist, Shadow Thief of Amn, War Priest и Weapons Master. Можно сказать, что каждому обычному классу теперь соответствует более сильный престиж-класс. Однако ничто не мешает нам проводить эксперименты по их смешиванию, ведь в NWN зачастую мультиклассовые персонажи были более жизнеспособны, чем одноклассовые. А вот поклонников таких престиж-классов, как Arcane Archer, Harper Scout, Champion of Torm и Shifter, я вынужден разочаровать: в NWN 2 их убрали.

Кроме привычного определения расы и класса в NWN 2 можно выбрать прошлое вашего персонажа. Может, он с детства умеет рассказывать небылицы? Тогда, конечно, в дипломатии ваш герой также будет силен, но в то же время, как всякий сказочник, он будет страдать невнимательностью, поэтому получит штраф за концентрацию. Каждая предыстория имеет как достоинства, так и недостатки, и если вам это не подходит, можете вообще отказаться от предыстории.

Конечно, изменения правил коснулись не только генерации персонажа. К примеру, в NWN 2 можно создавать оружие и броню, а также варить эликсиры. Для этого нужно развить соответствующий навык, найти книгу с рецептом, необходимые ингредиенты, а также специальный стол. Разумеется, чтобы создать действительно хорошую вещь, придется искать очень редкие ингредиенты, и это хороший повод пройти игру несколько раз.

В NWN 2 наша команда может состоять из четырех персонажей, не считая временно присоединившихся квестовых NPC. Каждого члена команды можно экипировать по своему усмотрению, собственноручно повышать его уровень и заполнять книгу заклинаниями. При желании, можно взять управление сопартийцем в свои руки, при этом остальными членами команды будет управлять искусственный интеллект. Правда, полагаться на ИИ не стоит: в игре частенько встречаются задачи, непостижимые для искусственного ума. Например, при виде отряда орков-лучников, спрятавшихся за баррикадой, искусственный мозг может совершенно потерять сознание. Лучше его не будить, а включить паузу и не спеша отдать команды каждому персонажу. Сопартийцев можно при желании оставить в таверне, а на их место взять более подходящего, на ваш взгляд, персонажа — получается, что при одном прохождении мы можем попробовать поиграть персонажем любого класса, так сказать, в режиме демо-версии.

В NWN 2 спутники главного героя имеют свою точку зрения практически на каждую проблему, с которой мы столкнемся в игре. Если мнение сопартийца поддержать, возрастет ваша репутация в его глазах. А это обязательно пригодится в будущем: однажды лояльный сопартиец может подсказать решение загадки или найти более простой способ выполнить задание.

Мрак ночей Невервинтера

Создавая игру, разработчики, конечно, не в последнюю очередь уделяли внимание графике. На основе старого движка Aurora был создан новый — Electron, который должен был заткнуть за пояс конкурентов (Oblivion, Gothic 3). И заткнул, но только в плане системных требований. Конечно, официальные системные требования несколько завышены: RPG — не шутер, в нее можно играть и на 10-20 fps, но все равно многие поклонники серии не смогут запустить NWN 2 на своем компьютере. Но самое неприятное то, что даже на максимальных настройках картинка на экране странным образом напоминает таковую в первой части NWN, только сильно размытую эффектом bloom. Конечно, кольчуги теперь блестят, и вода в реках тоже очень даже приличная, но количество полигонов на каждом объекте нужно бы увеличить раз в 10, чтобы окружающий мир перестал походить на картонные декорации. Единственной действительно стоящей возможностью нового движка являются тени: каждый крупный объект отбрасывает тень от любого, даже движущегося, источника света. Несколько светильников — несколько теней. Вот так получается, что самым светлым местом мрачной графики NWN 2 являются как раз таки тени.

Дизайнеры немало поработали над NWN 2, но превзойти NWN, по-моему, не смогли. В первую очередь подкачала анимация: NPC двигаются, как деревянные, и не способны повторить все многообразие движений, которое мы видели в первой части. Самый быстрый способ убедиться в этом — посмотреть на эмоцию "Победа": такую "победу" вы еще не скоро сможете забыть.

А вот звуку достаточного внимания уделено не было. Коротенькие однообразные композиции очень скоро хочется отключить. Сделайте это заранее, ведь в любую минуту на вас может обрушиться длиннющий диалог, в течение которого меню опций будет недоступно.

Forgotten Realms ждет демиургов

Мир игры NWN 2 трудно назвать живым. NPC выполняют один и тот же набор действий, никак не реагируя на наше присутствие. Дополнительных заданий мало. Количество и размер локаций строго ограничен. Однако эти недостатки поправимы, ведь в NWN 2 встроен редактор кампаний, и будем надеяться, что усилиями поклонников серии многие ошибки разработчиков со временем будут устранены. Но NWN Toolset — тема отдельной статьи. А мы переходим к итогам.

Anuriel





РАДОСТИ

Увлекательный сюжет
Сложная ролевая система
Возможность создавать собственные сценарии

ГАДОСТИ

Отсутствие свободы действий в игровом мире
Графика, не достойная заявленных системных требований
Примитивное звуковое сопровождение

ОЦЕНКА

8.0

ВЫВОД

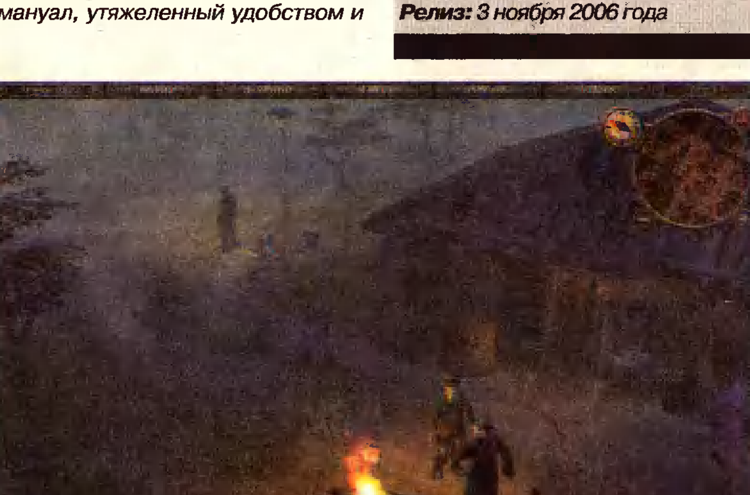
В то время как конкуренты стремятся совершить революцию в жанре RPG, серия NWN предпочитает развиваться эволюционно. Нетороплиdevый геймплей Neverwinter Nights 2 напомнит о качественных RPG прошлого, позволит отдохнуть от быстрых современных action/RPG, но вряд ли принесет ей титул лучшей RPG года

ОБЗОР

Санитары подземелий

...Уже открыв коробку с игрой (на которой, кстати, красовалось такое непривычное 14+) Геймер Нашего Времени помимо обычной регистрационной анкеты неожиданно обнаружил там временную тату в виде логотипа игры, а также открытку с артами и купоном участника розыгрыша призов. "Подлизываемся? Не выйдет! Уж мы-то вас знаем!" — ехидно пронеслось у него в мозгу. Устанавливая игру, он настороженно ожидал очередной бяки в виде таможни для привода и душеприказчика дисков "Стар-Форс-такой-то-будь-она-неладна-модели". Опять облом. Защиты на диске нет, а игра свободно идет при блаженно пустующем CD-ROMe. С чувством оскорбленного достоинства ГНВ все же стойко перенес этот очередной удар ниже пояса, ибо весь его опыт подсказывал: "Где-то здесь, совсем рядом и кроется ужасный заговор против всех нас, которым истребляют наши невосстанавливающиеся нервные клетки изо дня в день тайные террористы-разработчики". Ловким стремительным кликом он запустил игру, но вместо кое-как оформленного корявого меню опций игры с монитора орлом смотрел Кабан, красующийся на фоне пейзажей "Матросской тишины" с мелькающими представителями местной фауны, всем своим видом да жестами выражая непоколебимую решимость "навести тут порядок". "Аааа, окопались гады!" — процедил сквозь зубы ГНВ. И тут его осенило. "Знаю!" — воскликнул он и, даже не запустив игры, нажал на "Выход". "Мануал, конечно же, мануал! — эта мысль согревала душу и сердце. — Уж про него то они точно забыли". Неторопливо, смакуя приближающийся миг торжества, он открыл папку с игрой... И тут на изрубцованного багами, закаленного зависаниями и кривым интерфейсом несчастного Геймера свалились: элегантные обои с артами игры во всевозможных разрешениях, бодрящий гимн космодесантников в двух вариантах (авторский, под гитару, и более динамичный, попсово-электронный). Последним больно ударил треклятый мануал, утяжеленный удобством и изящным оформлением...

Платформа: PC
Жанр: RPG
Разработчики: "1С", "Полный Пэ", Skyfallen Entertainment
Издатель: 1С
Похожие игры: Fallout 1-2, Fallout Tactics, The Fall: Last Days of Gaia.
Количество дисков: 4 CD/1 DVD
Минимальные требования: Windows 2000/XP; DirectX 9.0с; Intel Pentium IV/AMD Athlon 1,4 GHz+; ОЗУ 512 MB; 24X CD-ROM; NVIDIA GeForce 4200/ATI Radeon 9000, 128 MB; любая DirectX 9 совместимая звуковая карта; 3,5 Gb места на HDD
Рекомендуемые требования: Windows 2000/XP; DirectX 9.0с; Intel Pentium IV/AMD Athlon 2,0 GHz + или лучше; ОЗУ 1,0 Gb или больше; 24X CD-ROM; NVIDIA ATI Radeon 9600/nVidia GF 5600 128 Мб или лучше; любая DirectX 9 совместимая звуковая карта; 3,5 Gb свободного места на HDD
Сайт игры: http://sanitars.games.1c.ru
Релиз: 3 ноября 2006 года





К сожалению, последнее время очень часто приходится обозревать игры, большинство из которых это скорее набор благих пожеланий, чем качественный конечный продукт. Поэтому вдвойне приятно взять в руки игру, которая уже с момента удаления упаковки и извлечения диска заставляет себя уважать. Не знаю, какие ветра принесли эту великую мысль в светлые головы производителей, но они вспомнили, наконец, о том, что игра все-таки создается для людей, а не для музея "Истории развития игроиндустрии". И вот усилиями создателей/издателей таинственный и ужасный Маркетинг повернулся к нам, простым геймерам, добродушно улыбающимся лицом, вместо того экзотического места, которым его обычно представляют живущие ныне и реализующие в играх свои идеи творцы виртуальных развлечений.

Скажу честно, "Санитаров подземелий" я особо не ждал, хотя и знал о разработке игры. Некоторый интерес вызывало, пожалуй, лишь то, что игра создавалась по книжке Дмитрия Пучкова, более известного как старший о/у Гоблин. Его непосредственное участие, по крайней мере, обещало нескучный сюжет с изрядной долей стеба и черного юмора. Однако в создание еще и хорошей RPG как-то верилось смутно. И тем приятнее с удивлением обнаружить интересный и качественный проект, каковым является игра.

Зеков целая планета

Тюрьма. Зона размером в планету. Самое последнее место в Империи, куда ссылают только тех, кому уже никогда не суждено вернуться назад. Бесплатная путевка на "Матросскую тишину" — билет только в один конец. Некогда эта планета под регистрационным номером 2-4А33713/2 была в юрисдикции ГПО (ГлавПланетОсвой), и велась там разработка полезных ископаемых. Но метеоритная опасность была рассчитана в свое время неверно, как результат — ровно через десять лет колонию накрыло точным попаданием трехтонного болида прямо по главному производственному корпусу. Следствие по установлению вины за последствия освоения метеоритно-опасной планеты тянулось несколько земных лет. За это время компания ГПО утратила интерес к своему разрушенному производству и брошенному на планете оборудованию.

Позднее планета 2-4А33713/2 была передана в реестр Третьего Управления Пенитенциарно-изоляционных Колоний (ТУПИК). Через один земной год в соответствии с установленной процедурой Управление приступило к этапированию на планету 2-4А33713/2 преступников, осужденных на пожизненное лишение свободы за особо тяжкие преступления.

Пересылка по этапу, тюремный транспорт "Столыпин", автоматическая сбрасываемая капсула и все. Двери закрываются за теми, кто в ней летит сквозь атмосферу планеты, навсегда. Никого даже не волнует, приземлится она удачно или гробанется о скалы, навеки упокоив всех в ней находящихся. Единственное, что интересует остальной мир, это то, чтобы жители тюремной планеты оставались в полной изоляции до конца своих дней.

Но самое страшное для всех попадающих на планету начинается после посадки капсулы. Еще не раз им придется пожалеть о том, что система торможения в атмосфере не дала сбой. Жизнь здесь — ничто. Она ценится дешевле пары потрепанных арестантских ботинок. И если даже вами через пару часов после приземления не пообедают каннибалы, не считайте себя счастливцем. Худшее еще впереди. Добро пожаловать в ад...

Первой, когда попадаешь на "Матросскую тишину", тебя накрывает атмосфера. Она здесь во всем: диалоги, анимация, локации, NPC. Каждый элемент, каждый предмет отрабатывает отведенную ему роль в этой "тюремной мозаике". Не отстают от окружения и ситуации, разыгранные по сюжету. Малейшая оплошность, наезд на кого-то из местных авторитетов — и вам даже не понадобиться излишне мучаться, отбиваясь от толпы бритоголовых уголовников размером со среднестатистическую гориллу. Красивый качественный ролик, так и сквозящий черным юмором, просто и наглядно продемонстрирует ваш бесславный конец. Но назвать мир "Санитаров подземелий" обычной зоной, конечно же, нельзя. Участие в проекте Дмитрия Пучкова превращает даже это мрачное место в повальный стеб над всем: от реалий обычной российской зоны до некоторых моментов нашей современной жизни.

Многие локации и пейзажи до боли напоминают по своей стилистике оные в бессмертном Fallout. Будь то унылая пустынность, словно ты очутился в умирающем мире, или грязь, никчемность и запустение трущоб. Вообще в игре многое имеет сходство с той классической постапокалиптической RPG. Явно в команде разработчиков "Санитаров подземелий" был не один поклонник вселенной Fallout. Однако, несмотря на похожесть некоторых моментов, все же мир "Матросской тишины" это другая история. На довольно обширных просторах тюремной планеты разбросано большое количество всевозможных территорий и поселений. Промзона — более всего напоминающая обычную тюрьму, арийский Кройцвайзбург, деревушка с "восточным уклоном" Дзиньту, поселения каннибалов, джунгли и пустоши... Одним словом, скучать не придется.

Не менее интересен и контингент планеты, точнее ее жители. Здесь тоже была проделана очень кропотливая работа. Количество NPC довольно велико: от тех, кто предлагает ключевые и случайные задания, до простых жителей, которые могут поделиться с вами своими тяготами или рассказать про особенности нелегкого существования на планете. Кроме того, вызывает массу приятных впечатлений и поведение неписей. Зеки передвигаются по локации, работают, курят, едят и даже устраивают временами потасовки с мордобоем. Впрочем, перечисленное — лишь небольшая часть проявлений их активности. Такой реализации поведения населения виртуального мира я, признаюсь, не видел уже давно, а в классической RPG, которой являются "Санитары подземелий", вообще не припомню. Игр, где NPC так отыгрывали бы свою роль, не так уж много, а превосходящих "Санитаров подземелий" в этом единицы.

Диалоги, коих в игре великое множество, наравне с остальными элементами дополняют атмосферу. Личное участие в работе над сюжетом опера Гоблина не могло пройти бесследно. В диалогах полно юмора, специфического жаргона и даже ненормативной лексики, завуалированной, якобы, цензурой, но постоянно сквозь нее проскальзывающей в репликах. Помимо довольно жестких порой диалогов, несмотря на цензуру и карикатурность происходящего, в игре хватает сцен жестокости и насилия — так что ограничение "14+", которым помечена игра, стоит там по делу.

Мы десант, а не пехота

Прочитав все вышесказанное, вы, наверное, уже представили себе историю игры в виде этакой саркастически-пропагандистской саги о тюремной жизни с героем-уголовником, бедным и несчастным, на лицо ужасным — добрым изнутри? Отнюдь. Уже в превью-ролике с участием Гоблина, которым не поленились снабдить игру, сам старший оперуполномоченный поведает о том, кто есть население "Матросской тишины" и чего оно стоит. Действительно, ведь за канцелярскую кнопку на стуле учителя туда не ссылают.

Предыстория игры — это очередное саркастическое представление штампов, адаптированное под наши реалии. В двух словах. Зекам, естественно, мало той никчемной планетки, на которую их регулярно засылают с глаз долой "во избежание". Вот от агентуры на "Матросской тишине" и поступают данные о создании космического челнока, на котором заключенные планируют покинуть свою опостылевшую уже зону. Однако обнаружить месторасположение создания этого средства побега так и не удалось. Устраивать тотальную стерилизацию планеты атомной бомбардировкой командование не захотело: то ли затраты показались слишком большими (атомные бомбы, как известно, дорогие игрушки), то ли жалко было лишаться такой удобной, исправно работающей тюрьмы. Вот так и был избран самый оригинальный способ решения проблемы — привлечение мобильных сил космодесанта, т.е. нас. Для выполнения боевой задачи выбор пал на разведывательно-диверсионную группу "Упырь". Под видом заключенных ее члены должны были появиться на планете и, выяснив местонахождение строящегося челнока, сообщить об этом на орбиту для нанесения удара из космоса. Что ж, добро пожаловать в ряды звездных вояк!

Но сначала нам предложат заняться генерацией персонажа. Попадая в меню создания своего alter ego, вновь испытываешь чувство "это я уже видел". Системы развития и прокачки героя "Санитаров подземелий" и Fallout похожи, как сиамские близнецы. Все те же атрибуты, и пара улучшений, которые можно выбрать/изменить в начале игры; навыки и перки,









даже названия которых навевают воспоминания о былом. Первая мысль, возникающая, когда смотришь на все это, — еще один клон "Фолла". По счастью, это впечатление обманчиво. Ролевая система "Санитаров подземелий" просто вобрала в себя лучшее, что было в играх, ставших уже классикой. Собрать самое полюбившееся, поместить в хорошо проработанный мир, завернув в атмосферные сюжетные сценки и диалоги — вот формула игры. Кроме того, присутствует и приличная нелинейность: отдельные моменты сюжета и квесты можно проходить несколькими путями.

Будет позволено даже побаловаться с физиономией Кабана (так величают основного персонажа игры). Создать симпатягу красавчика-блондина, правда, не удастся. Лицевая анимация сделана по принципу: создай портрет настоящего десантника. Подбородки один внушительнее другого, щетина и емкие скулы, орлиный взор, нахмуренные брови — одним словом, как ни крути, от образа "типичного диверсанта" никуда не денешься.

Начинать игру придется одним только Кабаном, так как после жесткой посадки на планету члены отряда потеряли друг друга. И сразу нас затянет в гущу событий. Не успеет капсула приземлиться, как Кабан будет вынужден вступить в противоборство с каннибалами. Однако первая локация, помимо сюжета, большой смысловой нагрузки не несет. Она, по сути, является замаскированным обучением, где игроку покажут самые простые действия и научат сражаться.

Но вот мы попадаем в Промзону... с этого момента и начинается самое интересное. Благодаря RPG-системе геймплей однообразием не страдает. Помимо сражений, общения и квестов можно заниматься еще многим. Нельзя сказать, что все элементы сделаны идеально — например, карманные кражи. Выглядят они скорее схематично, чем реалистично: Кабан свободно подходит к NPC и начинает рыться в карманах у него, после чего нам покажут инвентарь жертвы. Выбрав понравившуюся вещь можно попробовать ее стянуть. Если навыков недостаточно, это просто не удастся. Никакого там подкрадывания и осторожности не нужно — ловкость рук и никакого мошенничества. Лучше смотрится отпирание замков/сундуков/шкафов и прочих мест, "где золото лежит": тут необходим не только соответствующий навык, но и инструмент — отмычки. Схоже выглядит и ремонт вещей.



Присутствует в игре и довольно сильный stealth-элемент. Раскачав умение красться, можно спокойно проникать незамеченным мимо врагов. Правда, в некоторых сюжетных и квестовых ситуациях эту способность применить невозможно. Зато в обычных сражениях ничто не помешает отрываться по полной программе. Более того, при наличии определенного умения скрытное передвижение превращается еще и в мощное оружие, а ваш персонаж в эдакого нео-ниндзя с надписью на майке "я ужас, летящий на крыльях ночи". Помните очень удачную отечественную RPG "Проклятые земли"? Во главу боевой системы там была поставлена тихая атака со спины, при помощи которой можно было поражать врага с одного удара. Имеется такая возможность и в "Санитарах подземелий". Пусть в ней нет того изящества и хардкордности, которая была в "Проклятых землях" (ведь там незадачливый охотник в случае провала скрытного нападения часто превращался в жертву), но работает она безотказно. Мне таким образом без труда удавалось своим молчаливым ассасином зачищать целые локации. Пожалуй, с элементом скрытности даже немного переборщили. Так, если ваша скрытность превышает возможности обнаружения противника, то особо опасаться его не стоит. А если еще дело происходит ночью, то вокруг жертвы вообще хороводы водить можно в скрытном режиме — все равно не заметит. Явный перебор. Геймплей игры, несмотря на некоторые незначительные недочеты, широко раскрывает перед игроком объятия, радуя своими возможностями. От вышеперечисленных моментов до азартных игр и такой экзотики, как разбой, когда, используя свою внушительность и угрозу оружия, можно грабить простых прохожих.

И поэтому пойдете только с тем, что унесете

Разве может хоть одна уважающая себя RPG обойтись без обширного и разнообразного инвентаря? Конечно же, нет. Поэтому на его разработке никто не собирался экономить. В игре присутствует великое множество всевозможных полезных вещей. Оружие — от простого надежного холодного до бластеров и рэйлганов. Еда, медикаменты, стимуляторы, одежда... Некоторое оружие можно модифицировать, устанавливая прицелы, подствольные гранатометы, бронежилеты укреплять различными пластинами, сделанными из железа, стали и даже чешуи местных животных. Большинство предметов имеют тематическое описание, порой довольно забавное, которое также работает на атмосферу. Потешным порой бывает и действие некоторых из них на главного героя. Как-то у меня закончилась дешевая еда, и я решил восстановить здоровье Кабана веселящим кваском "Караул". Каково же было мое удивление, когда тот в самый разгар жесткой потасовки после употребления этого ацкого зелья отбросил в сторону оружие и начал отплясывать задорную "джигу-джигу", оглашая окрестности богатырским смехом...

Рюкзак наших подопечных довольно большой, но отнюдь не безразмерный. Так что засунуть туда арсенал штатной дивизии и носорога в придачу не удастся.

Так и светится на роже — обнаружить, уничтожить

Сражения в игре протекают в реальном времени с возможностью использования тактической паузы. Удары наносятся неспешно, как в большинстве классических RPG ("Проклятые земли", Neverwinter Nights), что позволяет спокойно, не напрягаясь, контролировать ситуацию. В целом боевая система вполне недурна. Единственное, что в ней не понравилось, — дальность стрельбы оружия. Как-то уж чересчур близко, почти себе под ноги, из-за чего часто теряется преимущество стрельбы на расстоянии.

Со временем к Кабану присоединятся остальные члены РДГ "Упырь" — и пойдет уже совсем другая, командная, игра. Да и по мере продвижения в игре доведется побегать вместе кое с кем из обитателей "Матросской тишины".

Есть и некоторый недостаток в сложности. Несмотря на три ее уровня, доступных для изменения в опциях игры, этого явно недостаточно. При более-менее грамотной раскачке персонажа даже на максимальном "Высоком" большинство боев выигрывается без особого напряжения. Проходя игру на максимуме сложности, я так ни разу и не потерпел поражения в бою, несмотря на то, что постоянно экспериментировал с возможностями геймплея. Несомненно, для полноты ощущений от сражений не хватает еще двух уровней сложности: "Очень высокий" и "Нереальный". =)

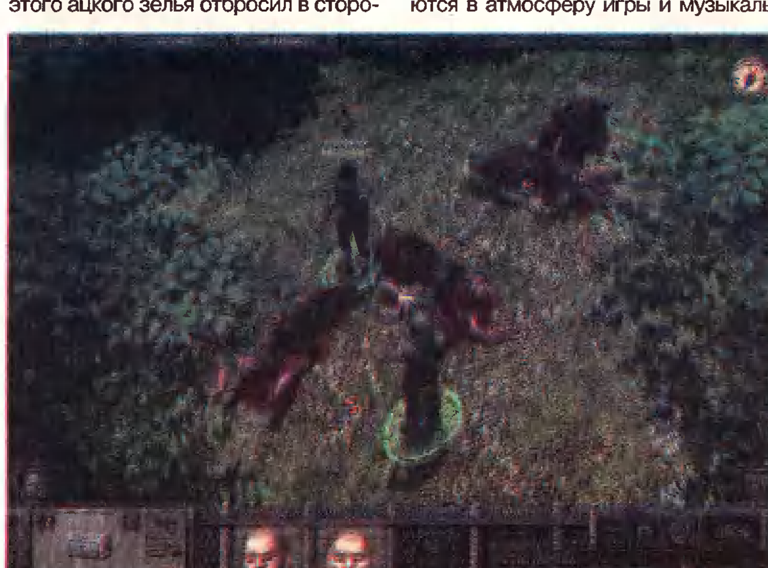
Достойна всяческих похвал озвучка. Кабан, удачно оживленный речью Вячеслава Разбегаева, мямлящий и заикающийся Гудок, арийцы с их акцентом, едва подбирающие слова незнакомого им языка каннибалы... Два десятка актеров трудились над речью персонажей игры, трудились, надо признать, не зря. Органично вплетаются в атмосферу игры и музыкальные темы. Чего только стоит бесбашенный гимн космодесантников! Вообще весь звуковой фон, как и прочие элементы, очень сильно работает на атмосферу.

Пожалуй, единственным действительно слабым местом "Санитаров подземелий" является графика. 3D движок TheEngine от "Магии крови" уже значительно устарел. И хотя разработчики выжали из него, пожалуй, все 110% процентов, множеством современных возможностей 3D графики похвастать он не может. При приближении да в скриптовых сценках проскальзывают угловатость и низкое разрешение текстур. Но есть у графики "Санитаров подземелий" и пара ложек меда. Например, очень удачно реализована смена дня и ночи. Радуют упоминавшиеся ранее стилистика и детализация локаций.

Несмотря на свою специфичность (Гоблин есть Гоблин), "Санитары подземелий" оказались отличной RPG. Во времена повального засилья "дьяблоподобных" проектов, с их тотальными зачистками многоуровневых подземелий, густозаселенных всякой нежитью, когда даже многие известные RPG-хиты уверенно скатываются в пропасть "режь-и-кромсай", похождения на планете-тюрьме оказались тем глотком свежего воздуха, которого так давно жаждали многие. "Санитары подземелий" — это изящное напоминание о том, какими душевными были те старые классические текстовые RPG и что было утеряно их нынешними потомками. Ждать глубокой философской атмосферы от геймплея, конечно, не стоит, зато по качеству исполнения и дружелюбности к игроку "Санитары подземелий" дадут фору многим маститым хитам, выходившим в последнее время. Проект достоин внимания не только поклонников творчества Дмитрия Пучкова, но и всех ценителей жанра RPG.

Lord Vagrant

Диск предоставлен компанией "BitRaiD" www.bitraid.com





РАДОСТИ

- Затягивающая атмосфера
- Масштабный, детально проработанный мир
- Большое количество NPC и разветвленных диалогов
- Разнообразие поведения NPC в игре
- Нелинейное прохождение многих квестов
- Интересная классическая RPG-система
- Немалое количество предметов и оружия
- Повсеместное присутствие юмора и стеба
- Потрясающая озвучка персонажей актерами
- Наличие в комплекте игры множества бонусов для фанов

ГАДОСТИ

- Устаревшая графика
- Некоторые мелкие недоработки и "перегибы"

ОЦЕНКА

8.5

ВЫВОД

Игра, которую мало кто ждал, оказалась на удивление аппетитным проектом, одной из лучших RPG этого года. Вдвойне приятно, что она сделана в соседней России. "Санитары подземелий" — это забавная карикатурная байка с сильной атмосферой и потрясающей детализацией мира.

ОБЗОР

You Are Empty

"Back in the USSR". Комедия ужасов

Чего ты боишься? Не нужно бояться. Здесь все свои. Все — на одно лицо. Идем — в ногу. Работаем — сверх плана. Строим — коммуну. "Уравниловка"? "Тоталитаризм"? "Утопия"? Попрошу не выражаться! Равноправие, госуправление и идиллия. Или ты думаешь иначе? Тогда бойся. А лучше — пока не поздно — стань марионеткой в нашем театре. Что показывать будем? Комедию. Комедию ужасов...

Жанр: *FPS*
Разработчик: *Digital Spray Studios, Mandel ArtPlains*
Издатель: *1C*
Количество дисков в оригинальной версии: *1 DVD*
Похожие игры: *Метро-2, серия DooM*
Минимальные системные требования: *Windows 2000/XP; Intel Pentium 2.4ГГц / AMD Athlon/Sempron 2500+; 512 Мб ОЗУ; видеокарта класса GeForce FX 5600 / ATI 9600 с 128 Мб ОЗУ; звуковая карта; DVD-привод.*
Рекомендуемые системные требования: *Windows 2000/XP; Intel Pentium 3.2 ГГц / AMD Athlon/Sempron 3000+; 1 Гб ОЗУ; видеокарта класса GeForce 6600 / ATI X800 с 256 Мб ОЗУ; звуковая карта, DVD-привод.*
Сайт игры: *http://youareempty.com*

Путь к светлому будущему

Проект You Are Empty с полной уверенностью можно назвать повидавшим виды. Успешные показы на КРИ, неплохие отзывы западной игровой прессы после демонстрации игры на E3-2005 и, в то же время, достаточно долгие поиски издателя... На КРИ-2003 YAE стал лауреатом в номинации "Лучшая игра без издателя", а в 2004-ом году — снова на КРИ — проект промелькнул в разделах "Лучшая игра", "Лучшая зарубежная игра", "Лучший игровой дизайн", "Лучшая игровая графика", "Лучшее звуковое оформление" и стал "Лучшим дебютом". На КРИ-2005 YAE собрал ощутимо меньше премий, однако засветился в номинациях "Лучшая игровая графика", "Лучшая технология" и "Самый нестандартный проект" (а это за что, спрашивается?).

Презентация игры на E3-2005 и вовсе заставила многие "забугорные" игровые издания застрекотать о том, что грядет новый "made in Russia" бестселлер: мол, куча нововведений, сплошь и рядом horror и пачка других прелестей.

"Будущего" YAE ждали многие. Теперь же будущее стало реальностью. Правда, не будущее, а альтернативное прошлое. И не обычной реальностью, а виртуальной...

Политику партии одобряем!

© Советский плакат

— Деда, а расскажи мне сказку...

— Эх, внучек, не сказку лучше тебе расскажу, а быль...

...Давно это было — лет пятьдесят назад... Жили мы тогда, внучек, в могучей державе — СССР. Строили коммунизм, как нам товарищи Ленин и Сталин велели, только всякая антиреволюционная контра и буржуи проклятые нам мешали: завидовали. И был человек один ученый, ума большого, способностей невиданных. И придумал он, как сделать из каждого советского гражданина сверхчеловека, чтобы пятилетки в два года выполнять, детей по заветам Маркса-Энгельса растить и пули-снаряды врагов проклятых грудью могучей отбивать.

И была построена с одобрения властей — горсоветов, депутатов и тов. Ленина заочно — в городе, где твой дед обитал, хитроумная станция, пси-транслятор называлась. Не шибко силен я в науке, но говорили, что должна была вышка эта изменить физиологию и психологию товарищей в лучшую сторону во имя коммунизма...

— Деда, а что такое "физиология"?..

— Потом объясню, не перебивай... Ну, и включили транслятор в один прекрасный день... Только перестарались чуток — подлые буржуи подстроили, не иначе, — и рухнули светлые планы, а хрустальные мечты разбились о чугунный зад реальности, звиняй. Столько народу куда-то пропало — не передать! А остальные в чудовищ превратились, жутких, здоровых!.. Только это я уже потом узнал, как да чего... Проснулся, значит, я в больнице — а тут такое творится: товарищи медсестры с ума посходили, промеж ног стукнуть норовят, товарищи пожарники с топорами гоняются, даже товарищи собаки/курицы озверели больше, чем положено. Страх, что стало!.. Ну, а дед твой, не будь дураком, взял ключик разводной и пошел страну спасать...

— А дальше, дальше что было?

— Ложись, внучек, спать, потом все сам узнаешь.

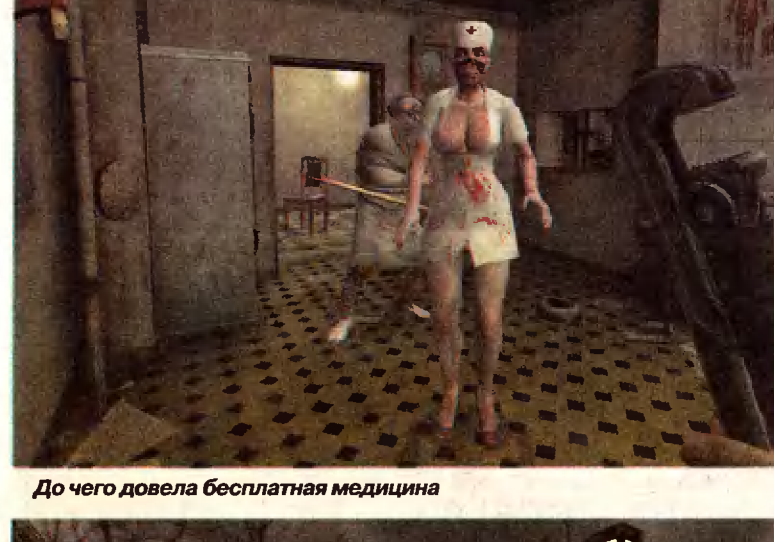
— Деда, а почему у тебя такие большие зубы?..

Не балуй!

© Советский плакат

С одним действующим лицом и завязкой грядущего боевика мы уже немного познакомились. Следуя традициям жанра FPS, разработчики YAE дали нам в распоряжение одного-единственного патриотично настроенного товарища, молчаливого, как Гордон Фримен, и крутого, как Сэм Стоун.

Сюжет, как вы уже успели понять, особой оригинальностью не отличается, зато сценарий, по которому этот сюжет нам подается, весьма неплох.



До чего довела бесплатная медицина



Почти "Мор. Утопия"

Ввиду того, что чуть ли не единственный выживший в крупном советском городе после неудачного эксперимента упорно молчит, узнавать подробности случившейся драмы — как и подсказки по прохождению — мы будем из валяющихся где ни попадя (как вариант — прицепленных к стенам) листовок/клочков бумаги, а также из откровений остальных немногочисленных выживших и при этом немутировавших "счастливчиков".

Кроме этого, девелоперы внедрили посредством междууровневых роликов еще одну небольшую сюжетную линию, в которой повествуется о биографии ученого — создателя злополучного пси-транслятора. Ролики, пожалуй, — один из самых больших плюсов игры. Они замечательно срежиссированы, самым гармоничным образом составлены из кусочков советских документальных фильмов и рисованных самими создателями игры эпизодов. Впечатления: стильно, интересно, атмосферно. Это нужно видеть, и хотя бы только ради этих роликов YAE стоит пройти.

Как и в большинстве шутеров, сюжет в YAE прямолинеен, аки непреломленный луч света. Все, кроме одного, проходы забаррикадированы, досочки лежат аккурат так, чтобы главгерой по ним пробежал. Интерактивность — крайне избирательная: не дай Бог, игрок разгребет баррикады и сунется туда, куда ему соваться по сюжету не велено. Рискнете попытаться выбраться за пределы ограниченного разработчиками пространства — скорее всего, провалитесь под землю и будете любоваться картой локации в разрезе.

Призрак не родившегося коммунизма

Зато уникальную атмосферу советского тоталитарного общества, клятвенно обещанную нам разработчиками, создать удалось на славу. Чувствуется сразу, что дизайнеры проделали колоссальную работу для того, чтобы игрок с головой окунулся в альтернативную (но мало отличающуюся от реальной) историю СССР середины двадцатого века. Невообразимое количество настоящих советских плакатов и растяжек. Песни советских же времен, затушеванные для пущего реализма. Агитационные лозунги-"кричалки", доносящиеся из динамиков и пролетающих в небе дирижаблей. Автомобили, трамваи и прочий транспорт 50-х годов. Улицы, дома, одежда, предметы обихода — все, даже мельчайшие, детали восстановлены с поразительной педантичностью и заслуживающей уважения тщательностью. Локации совершенно не похожи одна на другую (за исключением, пожалуй, городских пейзажей, но тут все вполне понятно и придираться не стоит), а некоторые объекты (метро, здания и даже улицы) срисованы с Москвы, Киева и еще нескольких других городов бывшего СССР. Хотя парочку ляпов дизайнеры все же допустили: например, на одной из станций метро мы видим табличку с надписью "1960 г.", в то время как — вы не забыли? — действие разворачивается в середине 50-х. А вообще, именно уникальная атмосфера вкупе с отличным дизайном стимулирует игрока не забросить достаточно нудный и однообразный геймплей YAE уже после первого часа игры. Если честно, наглый бестиарий только портит увлекательную прогулку по полуразрушенному городу. Хотя на нем, бестиарии, чуть попозже мы все-таки остановимся.

YAE пестрит символизмом. Стоит хотя бы заметить, что город, который нам предстоит истопать с ружьем наперевес, символизирует собой весь Союз. В метро, например, дяди и тети из громкоговорителей вещают не только на русском, но и на украинском и даже на белорусском языках. Опять же, станции метро носят символичные названия: "Минская", "Курская" и т.д. В роликах — да и не только в них — вполне откровенно намекается на ошибки политики, проводимой советскими властями. Даже сюжетные персонажи, которых мы встретим по мере прохождения, внешне напоминают видных советских деятелей.

Доведется игроку и похихикать: самые разномастные Easter Eggs присутствуют. Первое "пасхальное яйцо" попадется уже на старте: залечивать раны мы будем не бинтами-аптечками, а самым настоящим... спиртом, причем банками емкостью минимум пол-литра. Не беспокойтесь: от злоупотребления виртуальным C2H5OH прицел сбиваться не будет, а походка останется такой же ровной.

Игропроцесс детища украинского тандема, как уже было замечено, скучен, аки жизнь рядового пролетария. Ходим, стреляем, находим ключики, открываем двери, читаем записки, ищем вход в следующую локацию — и так по кругу. Никаких оживляющих геймплей элементов замечено не было. Парочка серeньких скриптовых сценок расценивается как издевка, разнообразное оружие (о нем, пожалуй, рассказывать не стоит: удовольствие от первых минут созерцания парочки интересных образчиков потеряется) сути дела не меняет, и только сценарий и антураж тянут нас за рукав к финалу. Усугубляет положение и то, что нам когда-то вроде бы обещали horror с капелькой survival'а: мол, придется бороздить просторы карты в поисках чудодейственной сыворотки, дабы не чокнуться и не мутировать самому. Обещание благополучно растворилось в воздухе. Подкачали в плане геймплея разработчики, тем паче, что потенциал был большим. В графе "динамика" игропроцессу ставим прочерк: сегодня отсутствует.

Абыр, абыр! Абырвалг!.. Бестиарий по-коммунистически

Монстрятник YAE — вещь противоречивая и во многом определяющая. Совершенно непонятно, что же хотели сделать с нами девелоперы посредством своей игры: напугать или посмешить. Плюс, непонятной остается дискриминация, учиненная в отношении некоторых супостатов: одни из них отлично детализированы и действительно качественно проработаны в плане дизайна, другие же могут "похвастаться" чуть ли не квадратными глазами и невыразительной внешностью.



Будь бдительным!



Мир, Труд, Май! Урра, товарищи!



Вот ты какой, коммунизм...



Если в целом, то бестиарий игры получился, по большей части, не страшным, а совершенно наоборот — смешным. Что скажете о гигантском бройлере им. Ленинского комсомола, а-ля тиранозавр, норовящем прихлопнуть игрока облезлым хвостом? А собака Павлова с мотором? А может, вам придутся по вкусу зомби-медсестрички с, мягко говоря, "памелоандерсоновскими" формами и в непозволительно откровенном для советских времен наряде? Шедеврально смотрятся карлсоны-газосварщики. В то же время, на нас периодически несутся угловатые картонные модельки другой нечисти, на которых разработчики явно схалтурили.

Анимация, кроме нареканий, ничего вызвать не может: практически все живое тщательно косит под героев мультсериала "South Park". То же самое с AI, который и интеллектом-то назвать нельзя: вражины со всей пролетарской ненавистью тупо прут/стреляют в сторону игрока, подтверждая своим поведением, что пситранслятор на психологию еще как подействовал. "Даешь скрипты и триггеры!" — вот новый лозунг свежеиспеченных "сверхлюдей". Хоть какую-то сложность в устранении бывших рабочих и колхозниц создает лишь их местами неплохая живучесть и приличный damage.

Умиляют также и ворчания строителей коммунизма. Технически они оформлены неплохо, однако однообразны и нелепы до жути (вот чем, наверное, хотели напугать нас разработчики!). Разве что милый дедуля в шапке-ушанке и с двустволкой в руках ласково поманит нас словами вроде "А ну иди сюда, зараза!"...

Собственно, описанные выше персонажи и не позволяют YAE называться "серьезным" шутером, horror'ом — тем более. Они вызывают или улыбку — что вероятнее, — или раздражение. Добро пожаловать в нашу комедию ужасов.

Механизируем Донбасс!

© Советский плакат

Противоречивые же впечатления оставляет после себя и технический аспект YAE. Графика, учитывая отсутствие HDR и сглаживания, смотрится недурственно. Красивые текстурки, симпатичная водичка (которая, правда, не особо охотно реагирует на раздражители вроде чьих-то ног или патронов), в большинстве своем, качественно смоделированные объекты. Зато эффекты — слава Богу, их немного — настолько корявые, что при малейшем на них намеке хочется отвернуться. Динамические тени, к сожалению, по корявости эффектам не уступают. Можно заметить еще и периодические "проваливания" текстур /"пролезания" моделей сквозь стены, однако мало какая современная игра может похвастаться отсутствием этого недостатка.

Физика не разочаровала, но и не особо порадовала. RagDoll, конечно, — это хорошо, но интерактивность окружения никудышная. Да и стоит только навести прицел (не говоря уже о попытке что-то разломать) на разрушаемый объект, как движок принуждает процессор сильно задуматься: о слове "оптимизация" разработчики, видимо, только в книжках читали. Так что главными врагами в игре станут не относительно малочисленные монстры, а злые глюки. Утешением служит лишь приличный реализм все того же RagDoll'а: от стен отлетают куски штукатурки, от ящиков — щепки, а пули оставляют следы там, где им и положено.

На помощь глюкам с шашкой наголо мчатся вылеты на рабочий стол, с которыми, несмотря на вышедшие патчи версий 1.1 и 1.2 (прим.: на момент написания обзора), придется столкнуться не один десяток раз. Сущий бардак творится и с save'ами: некоторые просто отказываются работать (не по-пролетарски-то как!), а обращение к другим, видимо, "бракованным" сохранениям приводит к несанкционированному вылету из игры. Интересно, который по счету патч все-таки умудрится поправить такое плачевное положение...

И напоследок, коротко о звуке и музыке: больше пары слов об этом нюансе писать просто нет смысла. Звук беден, но то, что есть, исполнено на достаточно приличном уровне. Стерео присутствует. Музыка хороша, динамична, агрессивна, но ее мало. Да и запускается она скриптами, с их же помощью и затухает.

Игра, несмотря на все свои недостатки, думается, будет пользоваться хорошим спросом: ее ждали многие, она блистала на показах, и... она всетаки "наша". А "наше" "средненько", как ни крути, приятнее "их" "почти замечательно". Примечание: коммунистам и сторонникам возрождения СССР крайне не рекомендуется.

Павел "barney" Брель

РАДОСТИ

- **Отличная работа дизайнеров**
- **Уникальная атмосфера и общий антураж**
- **Превосходные ролики**
- **Недурственная графика и физика**
- **Неплохое звуковое оформление**
- **Интересная подача сюжета**

ГАДОСТИ

- **Тупейший AI противников**
- **Скучный и тягучий геймплей**
- **Глюки с save'ами, вылеты на рабочий стол и прочие технические неполадки**
- **Плохая оптимизация**
- **Недоработанность некоторых моделей**

ОЦЕНКА

7.0

ВЫВОД

Удивлены такой высокой оценкой при настолько большом количестве недостатков? Все объяснимо: из этих семи баллов как минимум пять заслужили дизайнеры (к слову, художественным оформлением занималась студия Mandel ArtPlains, ей же принадлежат идея и сценарий игры). Вообще, игра стоит того, чтобы ее пройти: ради сценария, роликов, атмосферы и отличной — не устану повторять — работы художников. Оригинальности геймплея и заставляющей забыть все на свете динамики вы тут не найдете, но любителям "классических" шутеров YAE, скорее всего, понравится... Единственное, что остается совершенно непонятным: почему игра, завязанная на советской — пускай и альтернативной — истории, имеет название на английском?





Медсестра справок больше не выдаст...

ОБЗОР

Sid Meier's Railroads

Жанр: *Экономическая стратегия*
Разработчик: *Firaxis Games*
Издатель: *2K Games*
Количество дисков в оригинальной версии: *1 DVD*
Похожие игры: *Railroad Tycoon 1, 2, 3; Transport Giant*
Минимальные требования: *1.4 HGz, 256 Mb RAM, 64 Mb video, 1.2 Gb свободного места на винчестере*
Рекомендуемые требования: *2 HGz, 512 Mb RAM, 128 Mb video, 1.2 Gb свободного места на винчестере*



Наверное, нет на свете такого поклонника экономических симуляторов, которому ни разу не доводилось слышать имя Сида Мейера. Именно с ним в первую очередь ассоциируются в головах виртуальных стратегов крохотные паровозики, ползущие по экранам цветных и черно-белых мониторов из далекого 1990 года, когда мир увидел удивительную и оригинальную Sid Meier's Railroad Tycoon. Прошло много лет, а железнодорожная тематика все еще не исчерпала себя. Игра Sid Meier's Railroads продолжает идею, рожденную 16 лет назад.

И пункта "А" в пункт "Б"

Принцип, как это обычно бывает в подобного рода играх, донельзя прост. Все, что требуется от игрока, — это научиться делать деньги из ничего. И чем быстрее, тем лучше. В начале любого сценария перед нами предстает более чем ужасающая картина. Одинокие городишки, населенные несчастными жителями, жаждущими поскорее уехать отсюда прочь, причем, не важно куда; горы неотправленных писем; неработающие из-за отсутствия ресурсов предприятия и заводы, богом забытые деревушки и шахты... Вокруг дикая природа с заснеженными горами, бушующими реками и пустынными равнинами. Словом, идеальное место для начала железнодорожной карьеры предпринимателя, роль которого выпала на долю игрока.

Соединяем ближайшие города, прокладываем пути между теми пунктами, которые что-то производят, и теми, которые это "что-то" потребляют, получаем выручку за перевозки, тратим определенную сумму на обслуживание составов... А то, что осталось, звонкими монетами сыпется в наш широко раскрытый карман. Тратим и зарабатываем больше, тратим и зарабатываем — вот и вся суть. Элементарно, не правда ли?

Однако завораживает вся эта обманчивая простота буквально с первых же минут. Поначалу приятными заставками и меню, душевным и добродушным вступительным роликом, мультяшными гримасами виртуальных конкурентов. А дальше невольно начинаешь замечать, что все это обилие движущихся объектов и бесконечных развилок затягивает и стремительно подгоняет стрелки на часах, безжалостно съедая свободное время. Голову заполняют сомнения в максимальной эффективности выбранного маршрута и оптимальности количества вагонов тех или иных составов. Нехватка денег и места для новых дорог толкает на авантюрные и оригинальные решения. А поезда неторопливо тянутся по своим путям, вежливо пропуская друг друга на развилках и устраивая пробки в наиболее проблематичных узлах...

Рельсы-рельсы, шпалы-шпалы или Инженерные тонкости

Каким бы хорошим не было первое впечатление, к сожалению, нередко оно оказывается обманчивым. Стоит пройти нескольким часам игры, как где-то глубоко внутри просыпается недовольный скептик. "У нас что, урок повторения начался? Мы это уже проходили..." — восклицает он, поудобнее устраиваясь на плече и, похоже, надолго. И в самом деле, в сравнении с творением Сида Мейера двухлетней давности, Railroad Tycoon 3, наблюдаются лишь мелкие шажки назад. Упрощения поджидают практически во всем: начиная с интерфейса и заканчивая экономикой и процессом управления железнодорожной империей.

Дороги — главный источник дохода всей игры. Очень важно разместить их грамотно, чтобы поезда достигали своих пунктов назначения в максимально короткие сроки, а затраты на строительство оказались как можно меньше. Во всяком случае, так дела обстояли у предшественников. В SM's Railroad процесс укладки рельс подвергся серьезной оптимизации. Выбираем начало и конец пути, остальное просчитывает за нас игра. Получается красиво и плавно, однако не всегда экономично. Компьютер без зазрения совести предлагает нам возводить мосты и туннели, вместо того чтобы чуть-чуть отнести дорогу в сторонку, обходя трудные участки, и проложить ее по ровной местности. Это сказывается на цене, т.к. сложные сооружения стоят дороже обыкновенных путей. Хотя с другой стороны, чем ровнее и короче дорога, тем быстрее ее преодолеет поезд, т.к. ему не придется ощутимо снижать скорость на крутых поворотах. Так что на начальных этапах развития приходится искать компромисс между ценой и эффективностью, с чем компьютерный интеллект справляется не всегда удачно.

Из прочих особенностей дорог следует отметить тот факт, что тянуть их можно исключительно от уже существующих путей. Это, по меньшей мере, странно. Чтобы соединить объекты, не включенные в нашу железнодорожную сеть, придется сперва построить к одному из них совершенно бесполезную дорогу, и только после этого провести путь ко второму объекту.

Из приятных нововведений дорог порадовала кнопочка Double Track. Очень полезная вещь при строительстве параллельных дорог. В целом, несмотря на некоторые редкие ситуации, возведение железнодорожных путей — занятие легкое и удобное, заметно ускоряющее игровой процесс.

О приятных сложностях

Одна из самых серьезных неприятностей, которая может поджидать любого стратега в подобного рода играх, — это нехватка свободного для строительства пространства. В SM's Railroad это не просто актуально, это очень критично, и к середине игры становится первостепенной головной болью. Причиной всему — ограничение в количестве исходящих из каждого объекта на карте путей: не более трех штук, в то время как ключевым городам их требуется как минимум в два раза больше. Приходится городить многочисленные развилки с семафорами. Которые, помимо руки помощи, протягивают еще и ряд новых проблем. Так как вокзал не способен принять больше трех составов за раз, то остальные вынуждены терпеливо ждать, пока им не освободит какой-нибудь из путей. А там и рукой подать до пробок с простоями.

Окончание на стр. 19

ПРИСТАВКИ

The Sword of Etheria

Платформа: *PlayStation 2*
Жанр: *Action*
Разработчик: *Konami*
Издатель: *Atari*

...Вероятно, подогретый овациями, кто-то из них — теперь уже не помню кто — вдруг разразился победным клекотом, невыносимо резким, не то свища, не то прополаскивая горло. С этой минуты все переменилось. <...>

...И тут мы поняли, что идет их последняя карта, что они хитры, слепы и жестоки, как матерые звери в облаве, и — дай мы волю страху или состраданию — они нас уничтожат!..

И тогда мы выхватили по увесистому револьверу (откуда-то во сне взялись револьверы) и с наслаждением пристрелили богов.

Борхес "Рагнарек"



Странный мир, словно чей-то беспокойный сон, где тоскливые существа напоминают механизмы, а непостижимые механизмы напоминают существ; где основой всего сущего является вещество, с которым можно разговаривать, а злые и отвратительные создания, именуемые богами, властвуют над людьми, коверкая саму Жизнь... Странный мир, где боги живут на земле.

Этерия, лексы, катены и другие непонятные слова

В одной деревне жил паренек Фил, слышащий голос Этерии — материи, из которой создано все на свете и которая, в общем-то, этим светом и является. Жил вместе с обожаемой сестрой Дороти и домашним любимцем Тото. Правда, Тото был не щенком, а котом, причем красным. И вот они жили, в целом не тужили, пока на деревню не напали Вестники богов и Дороти с Тото не похитили члены элитной божественной группировки под названием (внимание) Оз! Единственным положительным моментом стало то, что Тото удалось сбежать к Филу и помочь хотя бы ему. У красного кота выросли черные крылышки, он подлетел к хозяину, произнес пару напутственных слов и материализовал прямо в руке очумевшего Фила большой красный меч. Этим мечом Фил победил Вестницу Альмиру, оказавшуюся вовсе не плохой, просто она была под чарами богов, из-за чего добровольно и с радостью выполняла все их приказания. Осознав весь ужас происходившего и происходящего, Альмира, тем не менее, не растерялась и попросила паренька таким же грубым способом развеять чары своему напарнику Леону. На самом деле, бойцов Оз было трое, но Каин пропал пятнадцать лет назад при невыясненных обстоятельствах. После того как Фил открыл глаза и Леону, бывшие Вестники объяснили парню, что среди людей живут катены — существа, ничем не отличающиеся от людей, кроме долголетия и умения управлять Этерией. Такими катенами и были все Вестники до того, как боги промыли им мозги и "модифицировали", дав, например, Леону дикие инстинкты хищника, а Альмире — аналитический ум. У всех катенов есть лекс — что-то, с помощью чего они создают из Этерии вещи и превращают вещи назад в Этерию. У Альмиры лексом была правая нога, а у Леона — левая рука. Лексом оказался и летающий говорящий кот Тото — откуда он вообще такой взялся, Тото не знает.

Как только эмоциональный Леон перестал быть плохим, он бросился штурмовать Теологию, замок богов, желая немедленно разделаться со своими бывшими эксплуататорами. К удивлению Альмиры, Фил решил отправиться вместе с Леоном, чтобы спасти любимую Дороти. Ну и к удивлению Леона и Фила, Альмира тоже пошла с ними. В дороге им предстояло разобраться со своими чувствами, встретиться с новыми членами Оз, узнать, что же произошло пятнадцать лет назад, и усвоить, что тупо перебить всех богов не есть выход.

Скованные одной цепью

Как вы уже правильно догадались, в игре действует несколько персонажей, причем одновременно. Дело в том, что у главгероя Фила (да и у всех остальных управляемых героев) из приемов только стандартная атака при непрерывном клацаньи по "квадрату"; этот же "квадрат", но уже в воздухе, удар сверху вниз, подкидывание вверх, отбрасывание в сторону и практически бесполезный "скользящий" удар. Все! Более того, если вы просто попытаетесь подкинуть или отбросить противника, у вас ничего не получится — сначала нужно жертву оглушить. Вот когда враг прекращает сопротивляться и, покачиваясь, стоит на месте, а над головой у него кружатся желтые звездочки, его можно подбросить в воздух.

И тут начинается главная "фишка" The Sword of Etheria. Ваши напарники (один или два, хотя в одиночестве тоже побегать придется) не сидят на месте, пока вы избиваете супостатов, а также принимают активное участие в избиении, бегая по уровням и сражаясь наравне с вами. Так вот, как только в воздухе оказывается оглушенный соперник, союзный герой шустро подрывается к летящей тушке и отвешивает врагу свою часть оплеух, после чего дает пас третьему герою, который также измывается над жертвой и передает очередь вам... Если по ходу этого действа желтые звездочки над несчастным сменятся красными, враг уже перешел в состояние "умер". Но это не значит, что обязательно обрывать цепочку, просто теперь, если кто-то промажет по тушке, существо уже не сможет подняться. Собственно, зачем эти цепочки делаются? Как только один герой дает удачный пас другому, появляется полоска "напряжения", и чем яростней и дольше избивают жертву, тем быстрей "напряжение" растет. При достижении полоски уровня "1", герой может совершить свой супер-удар, при достижении отметки "2", герой может соединить свой суперудар с суперударом одного из коллег. Позже становится доступным и третий уровень, когда уже все герои соединяют свои силы в один мегаудар. Суперудары — это, конечно, здорово, но получается, что к небольшому набору атак (а ведь под- и отбрасывания нужны в основном для цепочек) прибавляется один "личный" мощный удар и два комбинированных (уровень "3" появится не сразу, и достичь его будет нелегко). Мало, категорически мало, тем более что вокруг этих суперударов строится львиная доля геймплея — даже при сражении с большинством боссов на поле появляются мелкие враги, чтобы у героев была возможность поднять "напряжение".



Но с другой стороны, разработчикам, возможно, было просто некуда "впихнуть" дополнительные атаки, ведь часть кнопок ушла на команды союзникам. Да, союзные герои вполне автономны и могут делать все, что делаете вы, но иногда они очень нерешительны — бывает, что подолгу стоят посреди битвы, ожидая непонятно чего, а при битве с некоторыми боссами вообще не проявляют желания что-то делать. Но на команды они реагируют замечательно! Беря в прицел одного врага, можно скомандовать герою напасть на него; поменяв цвет прицела, скомандовать напасть другому. Можно позвать их или заставить не драться вообще. Ну и, конечно, если вы подкидываете оглушенного врага, союзники обязательно, если есть возможность, примут участие в "распасовке". Несомненным плюсом союзников является и то, что пока эти союзники есть, вас теоретически не могут убить. Как только здоровье героя (вашего или союзного) опускается до нуля, он переходит в критическое состояние, при котором не может драться, пока не восстановит свое здоровье. Достигается это путем бешеного долбления "крестика" — чем активнее двигается палец, тем быстрее бежит полоска... И почему разработчики так стремятся раздолбать геймерские геймпады? Почему всегда выбирают многострадальный "крестик"? Видимо, имеет место секретный договор с производителем этих самых геймпадов:). Правда, восстанавливается здоровье с каждым разом все меньше, а времени на восстановление уходит все больше, поэтому гибель все же возможна — в том случае, когда в критическое состояние попадут одновременно все герои.

Надо признать, что вражеский бестиарий претендует на некоторое разнообразие и оригинальность. Занятными получились темные боги — эдакие здоровенные чудовища, которые и говорить-то почти не умеют. Почему-то на самом деле возникает желание их убить, особенно при более детальном ознакомлении с их зверствами.

Порадовало, что в игре нет бессмысленного RPG-элемента "для галочки". У героев присутствуют показатели здоровья и силы, но они увеличиваются только за этерию. Есть еще мудрость — она влияет на количество вещей, которые может носить герой... наверно, "не мудрому" персонажу трудно постичь сразу несколько предметов. Все вещи, а их довольно много, также приобретаются за этерию,

НОВОСТИ ПРИСТАВОК

Wii будет совсем скоро

Что ж, думаю, уже можно запасаться шампанским, как говорится, есть повод — 8 декабря в Европе наконец-то появятся Nintendo Wii. Одновременно с запуском консоли начнутся продажи сопутствующих игровых проектов, среди которых такие интересные новинки, как Call of Duty 3, NFS Carbon, Far Cry: Vengeance и сборка Wii Sports, прилагаемая к самой консоли. Всего до конца года ожидается 27 Wii -игрушек.

Nintendo-теннис

Испанская студия Virtual Toys в данный момент вовсю трудится над симулятором Rafa Nadal Tennis. Ожидаются два десятка теннисных турниров, возможность создания своего персонажа, мультиплейер, поддерживающий игру вчетвером (два на два). Тем же, кому лень возиться с созданием своего виртуального воплощения, разработчики предоставят возможность сыграть за самого Рафаэля Надаля (номер два в мировом теннисном рейтинге, если кто не в курсе). Европейский релиз игры ожидается в декабре текущего года на Nintendo DS.

Рыцари Playstation 3

Помните Столетнюю войну? Говорите, не помните? Не застали? Ничего, у вас появится шанс восполнить этот "культурный пробел" благодаря компании Koei. В историческом экшене Bladestorm: Hundred Years Wars (PS3), действие которого происходит во времена расцвета рыцарства, вам и вашему отряду будет предложено примкнуть к войскам Англии или Франции. Дальше все как обычно — тратим деньги, нанимаем бойцов, идем на войну. В продаже игра появится в первом полугодии 2007 года.

Еще раз о политике...

В последние месяцы подборки новостей о видеоиграх редко обходятся без рассказа о каком-нибудь громком политическом скандале — уж слишком заманчива для некоторых деятелей возможность сделать себе пиар на популярной теме. Придирки политиков к видеоиграм уже становятся чем-то вроде хорошего тона. Очередной скандал разразился в Италии по поводу игры Rule of Rose (PS2). Началось все с подачи мэра итальянской столицы Вальтера Велтрони, который решил, что вышеназванная игра может плохо повлиять на неокрепший разум маленьких детей. Велтрони считает, что нет никакой необходимости развлекать детей "ужастиками". То есть, под запрет автоматически попадает весь жанр "хоррор", в котором Rule of Rose — далеко не самая страшная и жестокая игра. Самое интересное, что проект обладает возрастным ограничением "до 16 лет", что, казалось бы, должно снимать все претензии к его содержанию. И тем не менее, министр юстиции Италии заявляет, что возрастной ценз — не гарантия того, что игра не попадет в руки детишек (в таком случае, какой вообще смысл в возрастных ограничениях?).

Интересна реакция компании Sony, которая оперативно отмежевалась от Rule of Rose. Дело в том, что, хотя Sony и занималась изданием игры в Японии, на территории Европы эту почетную миссию доверили другим издателям. Японское отделение Sony не посчитало нужным запрещать Rule of Rose. В то же время, европейское отделение компании готово согласиться со всеми требованиями итальянских политиков. Более того, Sony Computer Entertainment Europe готово поддержать запрет Rule of Rose на территории всей Европы! В общем, за геймеров опять решают, во что им следует играть.

Кино и видео для XBox 360

Ох уж эти мне буржуины! Ну скажите, почему Билл Гейтс продолжает искать способы выкачивания денег из людей, уже купивших его приставку, ну неужели он еще не достаточно богат? Да, да, знаю, как раз поэтому он и богатый... Это я все к тому, что с 22 ноября обладатели Xbox 360 получили доступ к фильмам и телешоу, залитым на XBox Live Marketplace. В принципе, можно было ожидать, что услуга будет платной — за эпизод телешоу придется выложить 240 Microsoft Points, а за кино — 340 "виртуальных монеток". Но вот ведь какая штука: скачав уже, можно сказать, свое кино (действительно, за все ведь уплачено), вы обязаны посмотреть его в течение 14 дней. Мало того, уж коли вы начали просмотр, а затем по каким-то причинам его прервали, будьте любезны досмотреть фильм в течение ближайших суток. Не успели — можете поблагодарить Microsoft вообще и дядю Билла в частности — больше "кина не будет", придется качать заново. Что касается репертуара, то до конца года Microsoft обещает выложить "Матрицу", "Бэтмен Навсегда", "Возвращение Супермена", третью серию "Невыполнимой Миссии", "Стар Трек" и "добрый детский мультик" "Южный парк". В общем, качать — не перекачать. Но пока только американцам — насчет возможности доступа к сим шедеврам кинематографии для жителей других стран представители компании еще толком ничего не сказали.

AlexS



которая, фактически в данном случае, является банальным золотом, даже цвет у нее желтый. Выпадает этерия из поверженных врагов, причем, чем изощренней был враг убит, тем больше этерии. Помните про состояние "убит" с красными звездочками? Не удивляйтесь сочетанию "убить смертельно" в The Sword of Etheria — применение суперударов для добивания и без того убитых только приветствуется.

Перед ними возвышалась мрачная громада Теологии. "Это и есть замок богов?" Внезапно в сознании резким звоном раздался насмешливый голос Джуджу: "Неужели ты и вправду думаешь, что обычный человек может использовать Этерию или лекс? Да ты всего лишь их кукла!" Перед глазами пронеслись странные, размытые образы: печальный ангел, бредущий сквозь безразличную серую толпу, белый цветок, опадающий миллионом лепестков, тонкое перо, разбивающееся на мелкие осколки... "О чем задумался, малыш? — ухмыльнулся Леон. — Мы идем или нет?" Обитель богов, освещаемая ослепительными огненными вспышками, ждала...

Аниме-ролики в игре потрясающи! Вот уж где разработчики выложились на все сто. Совершенно не конкретные, чрезвычайно стильные и качественные мультики даже язык не поворачивается назвать просто "роликами". Чувствуется работа профессионалов. Рядовые трехмерные заставки нареканий тоже не вызывают. Вообще, вся игра придерживается одного стиля, оформления, что очень способствует поддержанию атмосферы. Кругом непонятные образы и размытые очертания, все очень мрачно и зачастую печально. В самой игре никаких графических изысков вы не встретите, все на уровне, но ничего сверх. О спецэффектах во время суперударов можно сказать "много шуму из ничего". Ландшафты слишком однообразны, выглядят бедненько, но разработчики стараются объяснить скудность оформления различными бедствиями, после которых в округе якобы не осталось ничего живого. Жирный минус — отсутствие крови во имя рейтинга. Как-то бессмысленно это в настолько мрачной игре, дети в такую все равно играть не будут.

Звук хорош. Союзники бодро реагируют на команды и перекидываются короткими и, что удивительно, ненадоедающими фразами. Музыка практически на уровне роликов, здесь придраться не к чему.

Что можно найти плохого? Кроме уже упомянутых подкидываний и отбрасываний, которые проходят только на оглушенных монстрах, попадаются и другие, совершенно не логичные нюансы. Например, сбитого летающего врага можно ударить только сверху вниз или дав пас другому герою (вообще, много таких ситуаций, когда нужно применять какой-то конкретный удар, причем объяснить это никак нельзя). Грустные (и грубые) мысли приходят на ум после выяснения, что сохраняться можно только между уровнями, которые по размеру не малые и по сложности не простые, а при гибели приходится начинать с самого начала (исключение делается только перед боссами). Ну и главный минус — это однообразие. Монотонные цепочки и комбоудары надоедают к середине игры. Не спасает даже возможность поиграть за других персонажей, у которых есть определенные отличия: Леон бьется без оружия, а у Альмиры повышенная прыгучесть, доведется побывать в вашей команде и другим персонажам. О реиграбельности тут и речи быть не может.

Стоит упомянуть и еще пару положительных моментов. Уровень сложности можно выбирать перед каждой миссией, так что, если застрял где-то, всегда можно попробовать пройти на более простом. Грамотно реализована ненавязчивая система обучения. Первый урок предлагают провести почти в самом начале. Последующие будут постепенно открываться отдельными миссиями, так что при желании можно вообще не обращать на них внимания. Но я советую все же взглянуть, учитывая дурацкие "нюансы" боя. Там же, в обучении, можно свободно потренироваться.

В заключение, хочу заметить, что мне попалась копия без английской версии. Как оказалось, перевод не пустили полностью на компьютерный самотек — такие выражения, как "придурок", "черт возьми" и даже "что это за хрень?" говорят о человеческом следе. Только вот с игрой сверяли, судя по всему, только разговоры в роликах, потому что в остальных диалогах (а их много) частенько перепутаны "он", "она" и т.п. Кстати, насчет диалогов: не раз придется выбирать между репликами, однако веселые переводчики зачем-то оставили только один из двух вариантов ответа — то есть второй выбрать можно, но что именно вы выбрали, станет ясно только после произнесения. Хотя беспокоиться на этот счет не надо, так как эти реплики ни на что не влияют, даже сам диалог не сильно изменится.

~Rex~

Диск для обзора предоставлен торговой точкой на Динамо под мачтой (10-й сектор)

РАДОСТИ

Интересный (пусть и не шибко оригинальный) сюжет
Великолепные заставки
Продуманный дизайн
Неповторимая атмосфера

ГАДОСТИ

Никакого разнообразия

ОЦЕНКА

7.0

ВЫВОД

Спорная получилась игра, даже обидно как-то. Один основной недостаток подавляет своей монотонной массой все разнообразие достоинств; и даже если пополнить список радостей — оценку поднять все равно не получится

ОБЗОР

Sid Meier's Railroads

Начало на стр. 17

Думаю, не стоит объяснять, чем это чревато. Особенно, если они образуются у самых важных экономических центров, что, как правило, и случается.

Пожалуй, проблема пробок является самой интересной и в то же время спорной частью игры. Интерес в том, чтобы любыми путями избегать таких ситуаций. Например, положить обходной путь или остановить не слишком прибыльные рейсы. Чем дольше длится игра, тем сложнее становится ориентироваться в собственных "дебрях", тем выше вероятность допустить ошибку. Особенно, если с вами играют другие игроки, чьи пути могут совершенно неожиданно преградить вам путь к каким-нибудь объектам и сорвать планы по захвату новых территорий. Спорным же является то, что за навигацию поездов отвечают компьютерные алгоритмы. В простых ситуациях они работают как часы, однако на сложных развилках и в случаях, когда до одного и того же места назначения можно добраться различным путями, могут запросто направить состав не самым лучшим образом. А "объяснить" поездам, что на этом перекрестке было бы лучше свернуть не туда, а вот сюда, не представляется возможным. Автоматика — вещь хорошая, во многих случаях упрощает жизнь, но иногда случаются инциденты, когда хочется грызть локти от досады. Но опять же, проблемы не возникнут сами собой, если их не создавать, потому следует избегать сложных маршрутов, чтобы алгоритмам игры не приходилось слишком сильно напрягать свои виртуальные извилины, думая за вас.

Да и очень многое зависит от сложности. Их в игре две. Первая отвечает за виртуальных оппонентов, вторая — за реалистичность поведения поездов. На низком уровне последней составы, подобно призракам, проплывают друг сквозь друга, на высоком же очень капризно требуют себе целиком и полностью свободных путей.

Как это ни ужасно, но за время игры не было замечено ни одного сломавшегося поезда. Такая штука, как техническое обслуживание, уже давно вышла из моды и наши паровозы теперь вечны. Правда, время от времени со счета снимается денежка на их обслуживание, а научный прогресс открывает нам возможность апгрейда старых моделей до более новых. Чем старше поезд, тем больше придется платить за его обслуживание. Но, как правило, при своевременных апгрейдах размеры таких поборов невысоки, а потому разориться на не очень удачных путях практически невозможно. Это сказывается на сложности игры, т.к. нет серьезного стимула переживать за плохие дороги. Они все равно приносят деньги, на которые можно легко поправить экономику. Хотя это весьма критично при игре с сильными оппонентами, которые могут воспользоваться вашей оплошностью и скупить побольше акций вашей компании или просто опередить в развитии.

Кстати, об акциях. Это практически единственная вещь, которая способна заставить ваших соперников понервничать. Если купить все акции игрока, то он выбывает, а его дорожная империя переходит в распоряжение покупателя. Цены на них постоянно варьируются и могут зависеть от некоторых случайных факторов, поэтому следует внимательно следить за новостями в газетах. В остальном на игровой процесс они не влияют. Просто периодически приходится поглядывать за тем, чтобы случайно не оказаться купленным кем-нибудь.

Но покупка соперника — удовольствие дорогое. Гораздо проще вторгнуться к нему на территорию своими дорогами и занять как можно больше ключевых объектов. Пускай строится в обход или пробирается поверху на мостах себе в убыток. Размеры карт очень этому способствуют — маленькие они очень, развернуться при многопользовательской игре попросту негде.

Купля-продажа

Экономическая составляющая не обременена премудростями. Все, что где-либо добывается или производится, непременно где-нибудь востребовано и пользуется спросом. Все объекты на карте подразделяются на три типа. Первый — одиночные предприятия, фермы, шахты и прочие сооружения, занимающиеся производством или добычей сырья, выращиванием культур, разведением скота и т.д. Перечень таких товаров в игре очень разнообразен. Второй тип — мелкие населенные пункты, представляющие собой крупный обособленный завод или фабрику, занимающуюся переработкой сырья в материалы или уже готовые продукты (например, производство металла из руды, или автомобилей из металла). Каждый такой объект отвечает за какую-то конкретную отрасль промышленности, коих в игре превеликое множество. При желании любой завод можно выкупить на аукционе. В этом случае владелец будет регулярно получать фиксированную прибыль от его работы. Последний тип — различные по размерам и населенности города. Они выполняют те же функции, что и населенные пункты, но могут иметь более одного предприятия. Также между городами могут ходить пассажирские поезда, развозя людей и почту.

Доход напрямую зависит от скорости доставок и расстояний между объектами, а также от спроса на тот или иной товар. Если его поставляется слишком много, выручка будет падать, и наоборот. Периодически игрокам предлагают поучаствовать в случайных аукционах, на которых разыгрываются патенты на новые технологии. Победитель получает возможность монопольно использовать свою покупку последующие 10 лет, после чего она становится известна и остальным игрокам. На первых порах такой несложной экономической системы вполне достаточно для интересной игры. Но со временем скептик на плече начинает зевать и требовать большего.

Вид из окон

Как ни печально это говорить, но графика в SM's Railroad — самая сильная сторона игры. Без нее перед нами предстала бы точная копия RT3, упрощенная для ребятишек младших классов. Виды здесь красивые и красочные, поезда и здания неплохо анимированы, водичка плещется, будто живая. В различных сюжетах встречаются свои особые производственные сооружения и продукты, типичные именно для этой местности и этого времени. Во многом положительное впечатление от игры завоевано картинкой на экране. Вот только почему-то так и тянет записать это игре не в плюс, а в минус. Туда же, куда и скудное звуковое сопровождение.

Приехали?

Хита, к сожалению, не получается, с какой стороны ни подойди. Ничего нового и революционного в SM's Railroad нет. Как нет и тематической последовательной кампании, лишь набор сюжетов с перечнем во многом стандартных и скучных условий победы. Имеют место разнообразные баги и недоделки, а также завышенная требовательность к железу. Но это не так страшно, как, например, медленно нарастающая скука, которую не исправить никакими патчами.

Show





РАДОСТИ

Симпатичная графика
Простой и удобный интерфейс
Приятная атмосфера

ГАДОСТИ

Многочисленные ненужные упрощения по сравнению с предшественниками
Слабая экономика
Отсутствие последовательной кампании

ОЦЕНКА

6.5

ВЫВОД

Красочно, но отнюдь не гениально. А потому поклонники начатой много лет назад железнодорожной эпопеи Сида Мейера вряд ли оценят такое продолжение

КИНО

Отступники

Жанр: *гангстерский боевик, детектив*
Режиссер: *Мартин Скорсезе*
Сценарий: *Уильям Монахэн, Сиу Фай Мак, Феликс Чонг*
Оператор: *Майкл Баллхаус*
В ролях: *Леонардо Ди Каприо, Мэтт Дэймон, Джек Николсон, Алек Болдуин, Марк Уолберг, Мартин Шин, Рэй Уинстон*
Продолжительность: *2 часа 20 мин.*

Хотя бы один тот факт, что фильм снят известнейшим голливудским режиссером Мартином Скорсезе, уже означает: с продуктом надо ознакомиться. За свои шестьдесят четыре года он снял почти сотню лент, самые известные из которых — "Авиатор", "Подводная братва", "Банды Нью-Йорка", "Казино", "Таксист". Несмотря на наличие столь высококлассных лент, Скорсезе ни разу не удостаивался премии американской киноакадемии. Последняя его битва за "Оскар" состоялась два года назад: "Авиатор" Скорсезе проиграл "Малышке на миллион долларов" Иствуда. Похоже, теперь режиссер разозлился не на шутку и снял кино, отличное во всех отношениях.

Пусть сценарий "Отступников" и составлен по мотивам азиатской "Двойной рокировки" — все равно, Мартин Скорсезе выстроил его так, что получился не тот восточный триллер, а тонкий психологический детектив про чувства и американский мегаполис, с его этническими диаспорами и мафией.

Несколько слов о сюжете: глава ирландской мафии Костелло (Джек Николсон) внедряет в особый отдел полиции Бостона своего шпиона Колина Салливана (Мэтт Дэймон). Тот, обладая блестящей репутацией, передает шефу секретную информацию о планах копов. Легавые, в свою очередь, засылают в ближайшее окружение Костелло своего агента — не прошедшего в особый отдел из-за дурного прошлого "генерала песчаных карьеров" Билли Костигана (Леонардо Ди Каприо). В конечном счете, и полиции, и мафии, становится понятно, что среди них есть "крот". Ясное дело, что все их усилия направляются на выявление и ликвидацию шпионов.

О том, что актерская игра в фильме безупречна, можно понять, даже не смотря фильм, ознакомившись лишь с одним актерским составом второго плана, а это Алек Болдуин, Марк Уолберг, Мартин Шин и Рэй Уинстон. Вряд ли какая-либо лента сможет похвастаться актерами такой величины на периферии! Что уж тут говорить об "авангарде": никто и не сомневался, что актеры первого плана покажут класс. Джек Николсон все так же "жжет", Дэймон и Ди Каприо находятся в превосходной форме. Кстати, Ди Каприо не впервые работает вместе со Скорсезе: у него за плечами роль в "Бандах Нью-Йорка", где он играл роль персонажа, также связанного с ирландской мафией в Америке.

Все происходящее очень напоминает "Полицию Майами" Майкла Манна, с той лишь разницей, что "Отступники" это то, какой могла быть "Полиция", реализуй съемочная группа свой потенциал в полной мере. В "Отступниках" совершенно не к чему придраться: интригующий сюжет, безупречная игра актеров, хорошая операторская работа и звуковое оформление, отлично поставленные экшен-сцены, довольно "соленые", но от этого не менее удачные шутки... Фильм безукоризнен, все сто сорок минут смотрятся на одном дыхании. Даже если по какой-то совершенно невероятной причине Скорсезе не получит заветную золотую статуэтку, нам будет все равно: маэстро в очередной раз показал всем, кто он и что умеет.

Оценка: 10

Евгений "Johnny" Тимошенко



Моя супербывшая



Название в оригинале: *My Super Ex-Girlfriend*
Режиссер: *Айван Райтман*
В ролях: *Ума Турман, Люк Уилсон*
Жанр: *романтическая комедия*
Продолжительность: *90 минут*

Уме Турман я могу простить все, даже участие в такой явно проходной комедии, как "Моя супербывшая". Выставленная в итоге оценка фильму — только из-за моей симпатии к этой великолепной актрисе, потому что все остальное в нем "средненькое": средненький сюжет, средненькие трюки, средненькие актеры...

Фильм представляет собой смесь пародии с романтической комедией. Дескать, супергерои тоже люди, и, как и всем остальным, им тоже время от времени нужно отдыхать, расслабляться, устраивать личную жизнь, наконец. А "геройская работа", обеспечивающая занятость круглыми сутками, ничего из вышеперечисленного не позволяет. Как следствие, супердевушка Джесси Джонсон потихоньку начинает съезжать с катушек, превращаясь в опасную неврастеничку. В кои-то веки ей встречается нормальный парень, и она сама же отпугивает его бесконечными вспышками ревности. Неудивительно, что Мэтт Сандерс бросил Джесси — думаю, любой на его месте поступил бы так же. Однако Мэтт позабыл о том, что Джесси "супергероиня". А если супердевушку разозлить, она начнет мстить, и месть ее будет ужасна!

Увиденные в фильме трюки — из арсенала Супермена: полеты, поднятие тяжестей и прочее. Немного удивила только живая акула, заброшенная в квартиру. При этом все приключения разбавлены пошловатым юмором, который, по-моему, в романтической комедии вообще ни к чему.

Из актеров выделить можно только Уму Турман, которая отлично смотрится как в костюме супердевушки, так и в роли скромной библиотекарши. Увалень Люк Уилсон по-прежнему в своем амплуа — добродушный, слегка приторможенный остряк. Эту роль он выучил досконально, не спорю, вот только когда мы дождемся от него чего-нибудь новенького?

В общем, "Моя супербывшая", скорее всего, не угодит никому. Люди, ожидавшие увидеть комичную картину, будут разочарованы, потому что смеяться здесь абсолютно не над чем. Тем, кто любит романтические истории, фильм, скорее всего, тоже не понравится — вся романтика разбивается об идиотизм шуток и нелепые фокусы а-ля "Супермен". Посоветовать картину можно лишь ярым фанатам Умы Турман или тем, кому просто нечем занять полтора часа свободного времени.

Оценка: 6

AlexS

Адреналин

Название в оригинале: *Crank*
Жанр: *боевик, драма*
Режиссер: *Марк Невелдайн, Брайан Тейлор*
В ролях: *Джейсон Стэтхэм, Эми Смарт, Эфрен Рамирез, Рено Уилсон*
Продолжительность: *1час 27 мин.*

Для того, чтобы в условиях жесткой голливудской конкуренции решиться снять боевик бюджетом $12 миллионов, нужно обладать неслыханной дерзостью и самоуверенностью, чтобы снять на такие деньги добротное кино — высоким профессионализмом. Судя по результату, режиссеры "Адреналина" Марк Невелдайн и Брайан Тейлор обладают и тем и другим.

"Адреналин" относится к жанру непрекращающегося экшена, где промедление или остановка считаются чем-то неприличным. По сути, его можно назвать неофициальной экранизацией популярной компьютерной игры Grand Theft Auto: слишком уж кино на нее похоже (к слову, именно режиссеры "Адреналина" будут снимать официальную экранизацию вышеупомянутой игры). Сюжет фильма достаточно прост и оригинален, развязка — неожиданна. Наемный убийца Чев узнает, что недоброжелатели вкололи



ему во сне "китайскую дрянь", остановить действие которой практически невозможно. Можно лишь замедлить: пока Чев получает адреналин в огромных порциях — он будет жить, как только пульс перестанет биться ниже определенной отметки — он умрет. И теперь Чеву нужно успеть сделать все свои дела, раздобыть противоядие и отомстить отравителям, стараясь создавать вокруг себя как можно более напряженную обстановку и "добывая" адреналин каждую минуту.

Роль Чева сыграл Джейсон Стэтхэм, всем известный по двум частям "Перевозчика". Играть главную роль в фильмах такого плана весьма сложно, ведь практически все время ты находишься в центре внимания, являясь, по сути, единственным актером первого плана. И надо отметить, что Стэтхэм достойно справился с возложенной на него ответственностью, вновь продемонстрировав высокий уровень мастерства и харизмы. Актеры второго плана тоже смотрятся неплохо, отдельно следует отметить игру подружки гангстера (Эми Смарт), отлично вписавшуюся в роль.

Оператор подошел к своей работе весьма оригинально, сняв фильм в клиповой манере, постоянно меняя ракурсы, добавив видеоигровой элемент, поставив некоторые эпизоды с видом от первого лица и "подшутив" над насилием в фильмах, сделав кровь розового цвета, а некоторые моменты и вовсе "бескровными".

Оценка: 9

Евгений "Johnny" Тимошенко

Казино Рояль

Название в оригинале: *Casino Royale*
Жанр: *Драма, Триллер, Боевик*
Режиссер: *Мартин Кэмпбелл*
В ролях: *Дэниэл Крейг, Ева Грин, Джуди Денч, Джон Клиз*
Продолжительность: *135 мин.*

Каждый новый фильм из знаменитой "бондианы" становится значимым явлением в мире кино. Ему предшествует многомиллионная рекламная кампания, и, конечно же, каждый фильм собирает в мировом прокате просто неприлично большие деньги. И вот на улице у многомиллионной армии поклонников Джеймса Бонда по всему миру 16 ноября сего года наступил праздник покруче, чем Новый Год или День Рожденья. На экраны вышел новый фильм про агента 007 под названием "Казино Рояль".

Насчет этого фильма в стане фанатов было много споров и опасений. Дело в том, что в "Казино Рояль" вместо Пирса Броснана роль знаменитого шпиона исполняет Дэниэл Крейг. А каждого нового исполнителя роли Джеймса Бонда зрители принимают не очень охотно. Но в данном случае началось что-то совсем невообразимое: большинство фанатов были категорически против Крэйга, считая, что роль агента 007 ему не по зубам; в Интернете был даже создан сайт, на котором собирались подписи против Дэниэла... Но теперь с уверенностью можно заявить, что все опасения оказались напрасными. А некоторые кинокритики считают, что Дэниэл Крейг наиболее удачно исполнил роль супершпиона за всю историю существования "бондианы".

Казино Рояль является экранизацией самой первой книги о Джеймсе Бонде. Забавный парадокс — получается, на данный момент последним фильмом о суперагенте является экранизация самого первого романа с его участием. Сюжет Казино Рояль расскажет нам о том, как Джеймс Бонд стал агентом 007, как получил лицензию на убийство, как выполнял свое первое задание. А затем, понятное дело, Бонд выйдет на след нехорошего человека, по старой традиции предотвратит парочку терактов, и, собственно, окажется в том самом Казино Рояль, где Ле Шифр (тот самый нехороший человек) устраивает покерный турнир с призовым фондом в 120 миллионов долларов, которые непременно должен выиграть Джеймс Бонд, чтобы эти деньги не достались террористам...



Конечно же, не минули новый фильм и крутые спецэффекты, присущие всем частям "бондианы". Взрывы, погони, залихватские пробежки по стрелам подъемных кранов — все это есть, причем в большом количестве. Так что даже если вы и не любитель Джеймса Бонда, то можете сходить в кинотеатр просто, чтобы полюбоваться новейшими спецэффектами.

Не обошлось и без навороченных гаджетов. Однако теперь совсем уж фантастических устройств не будет. Бонд пользуется ноутбуком, мобильным телефоном и КПК (и все они производства Sony — неприкрытая реклама). Ну а в качестве средства передвижения Джеймс, понятное дело, использует британский Aston Martin DB9. В новом фильме у Бонда и новая девушка. Ее роль исполняет Ева Грин.

Вообще, в "Казино Рояль" мы видим Джеймса Бонда не бывалым агентом, а, по сути, зеленым новичком, который часто шутит, не то чтобы совсем без сучка и задоринки выполняет задания и т.д. Здесь он впервые придумал свой фирменный коктейль (абсолютно, что называется, от балды), а бармен на традиционный вопрос "вам взбалтывать?" неожиданно получает нетрадиционный для зрителя ответ. Никуда не делся и фирменный английский стиль (аккуратный смокинг, пистолетик с глушителем и т.д.).

Оценка: 10

**Илья Янович,
Антон Костюкевич**

КИНО

Elephants dream

Производство: *The Orange Open Movie Project*
Жанр: *компьютерная анимация*
Режиссер: *Bassam Kurdali*
Роли озвучивали: *Cas Jansen (Emo), Tygo Germandt (Proog)*
Продолжительность: *11 минут*
Сайт: *http://orange.blender.org/download*
В формате: *.avi (815 Mb; 425 Mb); .mov (311 Mb; 145 Mb; 88Mb)*

Все, наверное, знакомы с таким интернетовским развлечением, как написание рассказа, например, вдесятером. Этакое "произведение", созданное по кусочкам, по крупицам, со множеством неожиданных или просто необъяснимых поворотов в сюжете, которые, кстати, никто не стремится объяснять. В результате получается нечто сумбурное, часто фантастическое и на любителя. Фактически, Elephants dream (ED) — то же самое "произведение", только не литературное, а анимационное.

В первую очередь ED создавался не как некое художественное произведение, а как реклама. Ведь о кассовых сборах говорить в отношении короткометражной анимации, мягко говоря, несерьезно. Разработчики не такого уж известного программного пакета Blender для создания 3D-анимации пошли на серьезный и просто авантюрный шаг ради раскрутки своего детища: создание продукта, который мог бы во всей красе показать возможности Blender. Однако, даже на обыкновенном ПО, без огромных денежных вложений (а денег, понятно, у них не водилось) и огромного штата сотрудников (тоже отсутствует) создать эти одиннадцать минут было бы невозможно. Потому всем зарегистрированных пользователям Blender было предложено принять участие в создании мультфильма — помочь в написании сценария, озвучивании и, наконец, в самой анимации, декорациях. И лишь несколько человек должны были все это соединить в нечто цельное. И вот, после почти года работы, нескольких месяцев рендеринга, мультфильм был готов.



Говорить о сюжете Elephants dream, к сожалению, значит говорить абстрактно. Этому причиной были и короткость мультфильма (иначе, рендеринг его занял бы года, ведь у создателей не было такой же мощной аппаратуры, как у голливудских студий), и изначальная несерьезность в отношении сценария со стороны создателей. Мало кто задумывается о серьезном сюжете в рекламе. Но тем не менее, вряд ли кто-то, случайно запустивший ED, знает о пакете Blender и о проблемах с продвижением его на рынок, — он видит перед собой мультфильм. Так что посмотрим на ED не как на рекламу, а как на художественное произведение.



Перед нами два героя — худощавый Emo, которого, создается ощущение, много били в детстве, и старик Proog. Оба путешествуют по какому-то сюрреалистическому миру, который, если приглядеться, во многом похож на обыкновенный персональный компьютер, только изнутри. Proog поражен тем, как все вокруг устроено, поражен механизмами, точностью работы машины, а затюканному Emo явно на всю эту "прелесть" наплевать. Диалоги напрочь лишены конкретики, практически каждое существительное заменено местоимениями, что добавляет еще больше непонятности и абстрактности происходящему.

Оценивая анимацию ею, стоит учесть, что работали здесь все же не профессионалы, а люди, которые до этого с анимацией вообще никогда занимались. Однако плохой ее назвать язык не поворачивается, ибо стоящие моменты присутствуют как в анимации движений, так и в мимике, которая в некоторых моментах, правда, все же деревянная.

Но все же Elephants dream как вспышка — так же ярок, короток, непонятен. Несмотря на среднего уровня анимацию, непонятный сюжет, который можно рассматривать лишь как притчу (к слову, неплохую), эту короткометражку хочется увидеть еще раз — просто шокирующая концовка и отменная графика.

Оценка: 8

Берлинский Gosha

Смывайся!

Название в оригинале: *Flushed Away*
Жанр: *анимационный фильм*
Производство: *DreamWorks Animation/Aardman Features*
Режиссеры: *Генри Андерсон, Дэвид Бауэрс, Сэм Фелл*
Роли озвучивали: *Хью Джекман, Кейт Уинслет, Йен Маккеллен, Энди Серкис, Билл Найи, Жан Рено и другие.*
Продолжительность: *1 час 20 минут*

Aardman Features — имя этой студии сейчас стоит наравне с Pixar. Когда-то они выпустили "Шрэка", снискав бурю оваций и "Оскар". Год назад обрадовали "Уоллесом и Громитом" и тоже получили "Оскар". Вот явилось еще одно творение этой талантливой студии — Flushed Away, соединившее в себе все лучшее из прошлых аардмановских фильмов.

Легкость — вот отличительная черта "Смывайся!". Фильм смотрится на одном дыхании, история легка от начала до конца, в ней отсутствуют резкие повороты, исключены неожиданности, а развязку опытный зритель знает наперед. Авторы славной истории об очередных мультяшных крысах, на первый взгляд, и соблюдают истертые каноны, называемые в простонародье "сюжетными штампами", однако умудряются ловко избегать крайностей и не ставить точки над i в сюжетных поворотах.

"Он — аристократ, дитя высшего света, живет в Кенсингтоне, она — красавица-дочь из трущоб с манерами Лары Крофт и сердцем Робина Гуда...." Угадайте, что произойдет с этой парочкой? Симпатичные персонажи со знакомыми характерами спасают мирный, ни о чем не подозревающий народ от геноцида и маниакального дежурного злодея, а у главгероя открывается третий глаз. "Там лучше, чем здесь... Здесь все неживое", — вот вам смысл и что там еще.

Но все это отнюдь не главное. В отличие от того же "Шрэка", фильм нацелен в большей степени на детскую аудиторию, которой заурядность сюжета и не важна-то. Право, ругаемая предсказуемость теряется под странным обаянием этого мультфильма. Здесь никто не загружает философией и моралью, а каждая сцена не пыжится своей двузначностью и пародийностью, никто не кричит "Смотрите, как я постебался над тем-то"; юмор Flushed Away прост и добр, как дед Мазай, — нашлось место и привычным уже американским шуточкам, по соседству с ними заставляет улыбнуться и типичный английский юмор. И конечно, стеб (как без него?), как я уже сказал, не кричащий, а мягкий, прикрытый, на заднем плане, будто создателям фильма все равно, заметит зритель или не заметит, поймет или нет.

Вердикт: Порой смотришь очередную трехмерную анимацию и, как ни старались авторы забить хронометраж шутками, все равно зеваешь и рыскаешь, чтоб такое пожевать. Далеко ходить не надо, достаточно вспомнить "Суперсемейку" или последние "Тачки". Весело, оригинально, качественно, но это банальный продукт, созданный специально для общества потребления. Flushed Away же немного другой: проще, легче, без лоска на десятки миллионов долларов и без стремления удивить нас.

Оценка: 8

Берлинский Gosha

ДЕТСКИЙ УГОЛОК

Гарфилд: Все без ума от кошек

Жанр: *детская развивающая игра*
Разработчик: *Brighter Child Interactive*
Издатель в России: *"Руссобит-М"*
Минимальные требования: *Windows 98/2000/XP, Pentium III/ AMD Athlon, 700 МГц, 256 Мбайт ОЗУ, DirectX 9.0, видеокарта ATI Radeon 7500 / GeForce 2 или аналогичная, 32 Мбайт, CD-ROM, звуковая карта 700 Мбайт свободного места*
Рекомендуемые требования: *Windows 98/2000/XP, Pentium IV/ AMD Athlon XP, 1600 МГц, 256 Мбайт ОЗУ, DirectX 9.0, видеокарта ATI Radeon 9500 PRO/ GeForce 5600FX или аналогичная, 64 Мбайт, CD-ROM, звуковая карта, 700 Мбайт свободного места*



Известный немецкий зоолог А. Э. Брем считал, что среди прочих млекопитающих (исключая обезьян) кошки обладают высшей степенью интеллекта. Они терпеливы, сообразительны, чрезвычайно внимательны и имеют молниеносную реакцию.

История кошки необычайна: она прошла путь от "богини до ведьмы". Отношение к ней людей тоже неоднозначно: ее или любят, или не любят. Впрочем, тех, у кого кошка вызывает нелюбовь, в общем-то немного, поэтому можно сказать, что все действительно без ума от кошек.

В данной игре начинается все с того, что хозяин Гарфилда, отчаявшись ловить мышь, в то время как его питомец чинно возлежал на коврике, в сердцах пожелал иметь более "нормального" кота. И вот главный герой, относящийся к хозяину все-таки гораздо более положительно, чем к своим домашним обязанностям, решил создать для него в своей лаборатории идеального кота.

Создавать придется из нескольких параметров, причем подобранных довольно странно и бессистемно. В один ряд поставлены такие характеристики как "глаза", "издаваемый звук", "полоски" и... "умение плавать". На каждое свойство лабораторный компьютер Гарфилда предлагает несколько видов кошек, у которых, по его электронному мнению, это свойство выражено особенно ярко или имеет необычные характеристики. Что может получиться из такого незапланированного эволюцией креатива — увидите в конце игры.

В данной игре можно более-менее подробно ознакомиться с 30 самыми яркими и необычными представителями семейства кошачьих. Это, конечно, далеко не все известные кошки, однако не так уж и мало, чтобы составить мнение о разнообразии этих пушистых хищников.

Что же можно узнать из игры о каждом из описанных в ней виде кошек? Довольно мало: место обитания и некоторые интересные особенности их строения или поведения. Однако этого будет достаточно, чтобы пробудить интерес к зоологии вообще и к кошачьим в частности и в то же время не перегрузить игрока подробностями на начальном этапе знакомства с этой темой. Кроме того, игра наверняка понравится тем детям, у которых уже есть дома кошка или которые только собираются ее приобрести.

Кроме знакомства непосредственно с кошачьими, в процессе игры можно узнать о некоторых особенностях народного одеяния той местности, в которой проживает выбранное игроком для эксперимента животное. Элементы костюма не ленится примерить на себя помощник главного кота в игре — пес Оди. А поскольку котам необходимо хорошо питаться, игрок обязательно столкнется еще и с самыми популярными блюдами национальной кухни разных стран.

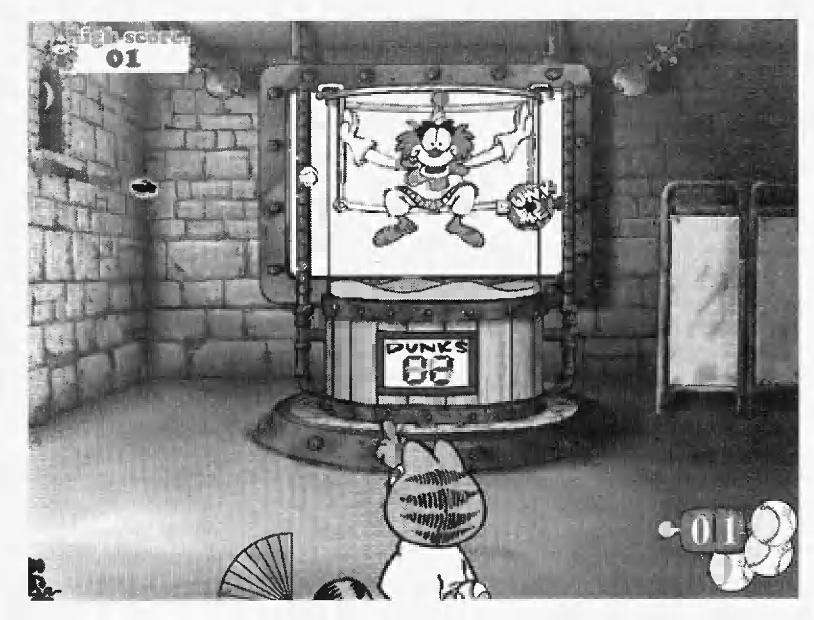
К минусам игры стоит, пожалуй, отнести графическое оформление — оно крайне не продумано. К примеру, слишком много места занимает вид необъятной лаборатории Гарфилда, а вот экран, на котором демонстрируются животные, расположен на дальней стене. В итоге изображения различных видов кошек — главных действующих лиц данного проекта — получаются слишком мелкими, игроку приходится напряженно вглядываться в экран, чтобы различить хоть какие-то особенности.

Кроме непосредственного конструирования идеального кота, вниманию предоставляется 12 мини-игр, совершенно не связанных с представителями этого семейства (что относится к недостаткам сюжета). Они хоть и стандартны, но довольно разнообразны: от аналога тетриса до переодевания в нелепые костюмы хозяина Гарфилда, видимо в отместку за принуждение к ловле мышей. Присутствуют и весьма полезные для развития памяти и внимания мини-игры, например повторение определенной последовательности нажатых клавиш в правильном порядке.

Оценка: 6

Вывод: Игра в принципе неплохая и довольно поучительная, содержит множество занимательных фактов и наверняка будет интересна как юному любителю кошек, так и просто любознательному школьнику. Однако минусы оформления и недоработки сюжетной линии не позволяют поставить игре более высокую оценку.

Евгения "Reddy" Вирмилина



ПОДРОБНОСТИ

Гномы в мире Lineage 2

Гномы — раса для тех, кто не желает побеждать врагов физически, ведь на гномах держится весь экономический мир Lineage 2. Только гномы могут делать высокоуровневое оружие и броню B и A-Grade. Лишь гномы могут крафтить соски, начиная с D-Grade, а значит, от них зависит будущее любого персонажа.

Гномы — самая богатая раса в игре, и это факт. Всего гномы имеют две профессии: Warsmith и Bounty Hunter — отличие же между этими двумя классами огромное.

Bounty Hunter немного богаче в начале игры, но если вложить в Warsmith'a небольшую сумму (2-3 миллиона), то очень скоро он способен удвоить, а то и утроить ее. Далее буду называть Bounty Hunter'a спойлером, так как это самое распространенное название класса в игре; оно произошло от названия основного скилла гнома Bounty Hunter'a — Spoil (подробно о нем читайте ниже). Однако эти два класса не могут существовать друг без друга, потому стоит рассматривать Warsmith'a и Bounty Hunter'a вместе, а не по отдельности.

Итак, основной плюс, как вы уже поняли, — деньги, а вернее их огромное количество. Собственно вся игра за гномов построена на добывании денег. Основной же минус гномов — отсутствие боевой мощи. Конечно, гном может постоять за себя в экстренной ситуации, но тут чаще главным фактором является лучшее обмундирование.

Гномы неплохо владеют двумя видами рукопашного оружия: копьями и блантами. Для копья у гномов (заметьте, как Warsmith, так и Bounty Hunter имеют одинаковые боевые скиллы), кроме пассивного скилла, присутствуют два активных — Wild Sweep (с 20 уровня) и Whirlwind (с 40 уровня). Скажу честно, копье в руках гнома для меня дикость, так что советую использовать вариант с блантом, для которого есть два скилла: Stun Attack (с 20 уровня) и Hammer Crush (с 40 уровня) — оба являются станами.

Из брони гномы имеют пассивные скиллы на легкую и тяжелую броню. Лично я делаю однозначный выбор в пользу тяжелой брони. Если вы используете блант, то неплохо было бы купить еще и щит.

Гном может заменять танка в партии, но это не лучший вариант. Пусть даже у гномов очень много HP, но вот уровень защиты все же не достаточно высок.

Насчет ПвП могу дать один совет — не ввязываться в него одному. Победить очень сложно даже у некоторых саппортов. Вас может спасти только грамотное использование стана и хорошее вооружение, а так как чаще всего гномы в разы превосходят на равных уровнях своих соперников в обмундировании, то победить вполне реально.

Теперь об основных способах улучшения финансового состояния персонажа.

Начну, пожалуй, с Warsmith'a. С 20 уровня, выбрав профессию Artisan, вы получите скилл Create Item 2 (далее будет Create Item 3, 4, 5 и т.д.), который позволит создавать соски D-Grade (Soul Shot, Spirit Shot и Blessed Spirit Shot) и продавать их (кроме сосок вы сможете крафтить любые вещи второго уровня). И это, наверное, один из самых простых способов разбогатеть. Но вам, скорее всего, понадобится безлимитный доступ в Интернет, так как придется часами (иногда даже сутками) сидеть в городе и продавать соски. Напомню, что в городах, где часто находится много народу, трафик летит очень быстро. При населении сервера в 4000 человек (он-лайн) в Гиране уходит примерно 10 мегабайт в час.

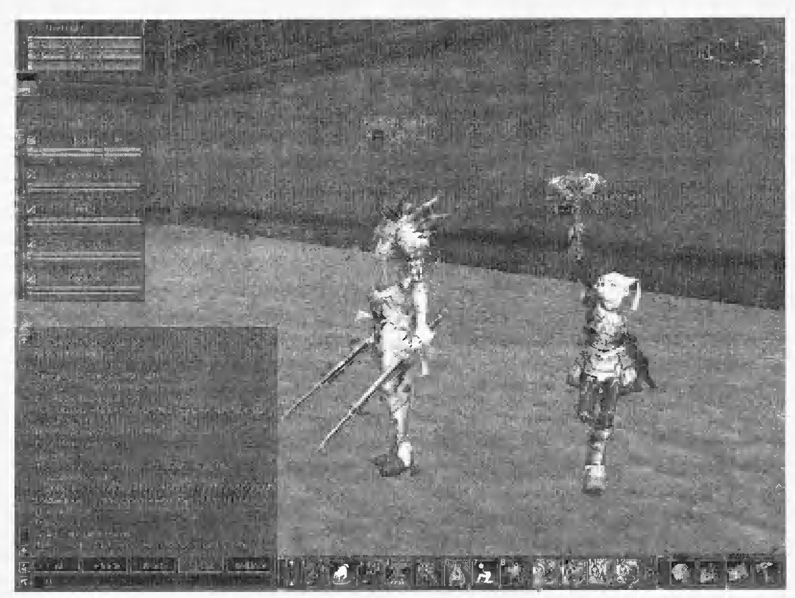


Рис. 1 — Белый и пушистый кровавый ужас;)

Для создания 156 Soul Shot D-Grade необходим один кристалл D-Grade, три Soul Ore и рецепт. D-Grade кристаллы можно получить, кристаллизовав любую D-Grade вещь, что делается с помощью скилла Artisan'a Crystallization (скилл доступен с 20 уровня). Продолжая учить скиллы Crystallization до 2, 3 и т.д. уровня, вы сможете разбивать C, B, A и S-Grade вещи и получать необходимые для сосок (и не только) кристаллы.

Soul Ore и Spirit Ore (Spirit Ore необходима для создания Blessed Spirit Shot'ов) вы можете купить в любом Grocery или Magic Shop.

А вот рецепт нужно выбивать из монстров или получать с помощью спойлера. Все гномы на 10 уровне получают скилл Spoil и Sweeper (впоследствии качается Spoil). Эти два скилла позволяют получать так называемый альтернативный дроп с монстров. Часто спойлом можно выбить различные очень важные для игры вещи (например, тот же рецепт сосок). Скилл работает по принципу: используем на монстре скилл Spoil, затем убиваем монстра (убивать может кто угодно, не обязательно, чтобы убивал гном) и потом на трупе (если Spoil подействовал, то труп станет синего цвета) используем скилл Sweeper. Спойлить можно множество различных полезных и не очень вещей. На небольших уровнях — ходовые ресурсы вроде Animal Bone или Animal Skin, а на высоких уровнях — части на различное оружие и броню, которое не может быть куплено в магазине или обменено у Мамона. Кстати, некоторых сетовых вещей даже на D-Grade вы не встретите в магазине (например, Brigandine Helmet или Manticore Boots). Их можно скрафтить и продать, заработав на этом небольшую сумму.

Но далеко не все вещи выгодно крафтить. Перед тем как скрафтить какую-либо вещь, сопоставьте реальную рыночную цену этого предмета и стоимость ресурсов, требуемых для ее создания. Любую вещь, продающуюся в магазине, выгодней купить, чем крафтить. И еще один совет: чтобы соски выходили дешевле, покупайте оружие и броню с рук на рынке, тогда выручка за кристаллы, полученные от кристаллизации этого оружия или брони, будет больше.

Кстати, к сведению будущих крафтеров. Если вам нужны C-Grade кристаллы, вы можете получить их следующим способом: сначала покупаем два Sword of Revolution (лучше брать с рук, тогда кристаллы будут дешевле), дуалим их и разбиваем — таким образом мы получаем 1148 C-Grade кристаллов. Точно так же можно поступать, если нужны B-Grade кристаллы, тогда можно сдуалить Stormbringer и Sword of Delusion.

Теперь — несколько советов по выбору места торговли.

1) Если вы продаете товары по тем же ценам, что и конкуренты, то лучше всего сесть где-нибудь в центре города. Смысл в том, что когда потенциальный покупатель смотрит цены, то он обойдет всех продавцов, и, поняв, что цена одинаковая, купит у последнего. Действительно, какой смысл возвращаться? Так что нужно выбирать место или в центре, или сесть так, чтобы покупатель дошел до вас в последнюю очередь.

2) Если вы решили продавать товары по ценам ниже остальных торговцев, то вам, наоборот, нужно найти самое видно место. Лучше всего у ГК или на проходах (но будьте осторожны, так как на некоторых серверах ГМы банят за торговлю в проходах). Недостаток в том, что, скорее всего, ваши конкуренты сравняют цены или сделают их ниже ваших. Короче, тут действуют стандартные рыночные отношения.

Есть еще один интересный способ заработка — специальное действие Manufacturing Craft. Для него вам потребуется только рецепт. Смысл в том, что, имея рецепт и необходимые ресурсы, покупатель может крафтить себе вещи, используя вашу способность крафта и вашу ману (да, крафт, конечно, требует ману). Вы же в праве взыскать за это небольшую сумму денег.

Об особенностях спойлера и крафтера.

Warsmith обладает способностью саммонить различных големов. Самым важным является Siege Golem. Осадный голем — универсальное оружие против стен и ворот замка. Чтобы вызвать его, потребуется внушительная сумма! 300 C-Grade кристаллов и каждую минуту его существования у крафтера, вызвавшего голема, по 70 Gemstones C. Увы, но это лучший способ разрушить стены и ворота замка, так что будьте готовы раскошелиться.

Summon Mechanic Golem является основным саммоном крафтера. Обладает дистанционной атакой. Очень неплохо помогает в ПвП и при прокачке (забирает всего 15% опыта за убийство монстра). Но так как у гнома нет скиллов для поддержки саммона (лечение или баффы), то лучше использовать саммона как ДД, а не как танка.

Summon Big Boom в ПвП использовать не приходилось, лишь опробовал на монстрах. Смысл в том, что этот робот взрывается, повреждая врага. Урон довольно неплохой, так что саммон может сгодиться в ПвП.

Summon Wild Hog Cannon очень полезная штука. Имеет два режима: в одном робот может передвигаться, а во втором — атаковать стены и ворота замка. Требует просто неимоверной суммы для вызова — 120 B-Grade кристаллов, и каждую минуту у вас будут отбираться по 30 Gemstone B. Но поверьте, на осаде этот робот просто незаменим.

Bounty Hunter имеет два вида спойла: спойл одного монстра и масс-спойл. Масс-спойл (название скилла — Spoil Festival) является очень полезным скиллом при прокачке в партии.

Собственно, кроме спойла, у Bounty Hunter'a нет особых отличий, но поверьте, спойл приносит огромные суммы денег владельцу гнома. Очень рекомендую прокачать спойлера (и крафтера) хотя бы до 20 уровня (и того, и другого). Они помогут вам одеть персонажа в более дорогую экипировку.

Мишанский "NiceMax" Максим

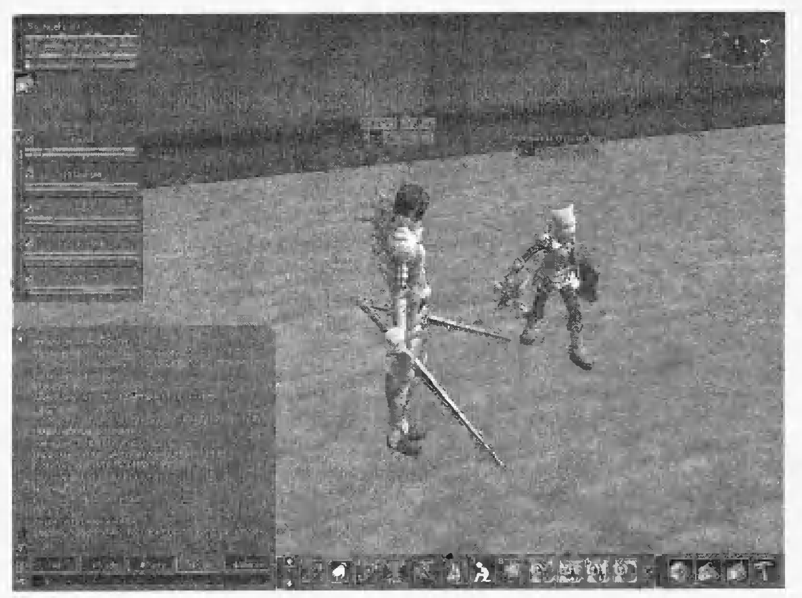


Рис. 2 — Крафтер 60 уровня



Рис. 3 — Гномиха:)

Секреты управления в FIFA 2007

Атака:
Пас низом — S
Пас верхом — A
Удар — D
Пас между игроками, на ход — W
Ускорение — E
Финты — C
Отмена действия — Z

Защита:
Смена игрока — S
Выход вратаря из ворот — W
Отбор — D
Подкат — A
Автоматический отбор — E + D
Помощь второго игрока — Q

Иные удары:
Удар щечкой (хорошая точность) — Z + D
"Хитрый" удар — C + D
Удар-парашют — Q + D
"Резанный" удар — shift + d

Штрафные удары:
Главное — силу удара нужно "поймать". Это отрезок где-то от 1/3 полоски до 1/2. И конечно же, регулировать крученость стрелками. Для того, чтобы к вам подошел ваш игрок, нужно нажать C.
Удар 2 игрока (первый пробегает) — Z + D
Удар 2 игрока сразу — C + D
Удар низом — Q + D
Менять позицию игрока помощи — C + стрелки

Угловые:
Высокий навес — A + Q
Прострел низом — Q + D
Пас ближайшему игроку — S
Чтобы закрутить в ворота, нужно после навеса нажимать Shift+D и стрелку в сторону ворот.

Действия вратарем:
После того как вы поймали мяч:
S — кинуть рукой
D — выбить ногой
W — поставить мяч на землю

И самое интересное:
Ложные замахи — D + S, A + S
Игра в стеночку — Q + S + S
Навес на ход — W + Q
Прострел низом — A + A
Быстрый поперечный навес — Q + A
Финт Зидана — SHIFT+LEFT, DOWN, RIGHT или SHIFT+LEFT, UP, RIGHT SIHFT+RIGHT, LEFT, RIGHT (не отпуская SHIFT нажимать стрелки по очереди)
Финты Рональдиньо — Shift + Up + Up, Shift + Down + Down, Shift + Up + Down
Навес Раббена — shift + A (получается иногда)
Финт Роналду — shift + down + left + left (шифт + назад + влево + влево)

И совет:
Когда тебе бьют штрафной, нажимай D — твои игроки выбегут на мяч.

ПОДРОБНОСТИ

DotA Allstars: Гайд по артефактам

Наиболее сложным и важным при игре в DotA Allstars является подбор артефактов для своего героя. Существует множество гайдов для игры за разных героев и не меньше гайдов для игры против определенных героев. В своем материале я приведу только самую проверенную информацию об артефактах, а также о том, каким героям лучше всего подходит тот или иной артефакт. Гайд рассчитан на игроков, которые уже видели Доту и знакомы с её основными понятиями (крип, крит и прочие). На момент написания статьи последняя версия Доты — 6.28 (скачать ее можно по адресу http://www.getdota.com/).

Силовики

Начнем, пожалуй, с силовиков, то есть героев, главный атрибут которых — strength. В начале игры любой силовик должен позаботиться о регенерации здоровья, чтобы реже возвращаться на базу для лечения. Обычно с этой целью покупают два-три Ring of Regeneration (стоит 375 золотых), каждое из которых восстанавливает 2 здоровья в секунду. Можно купить за 100 золотых Flask of Sapphire Water (работает как обычная бутылка лечения) или Ancient Tango of Essifation (позволяет "съесть" 2 дерева, восстановив по 100 здоровья за каждое). Во время действия Flask of Sapphire Water не позволяйте себя атаковать, иначе эффект от нее прервется.

Обязательно решите, как увеличить скорость бега вашего героя. Быстрый бег — залог здоровья, особенно если здоровья мало, а за вами гонится более сильный противник. И обратно: нельзя позволить полумертвому врагу ускользнуть из ваших рук. Обычно с этой целью силовики собирают Power Threads ("Костыль").



Power Threads: Boots of Speed (500)+Gloves of Haste (610)+свиток за 420. Увеличивает скорость бега на 65, скорость атаки на 35%.

Есть и другие варианты: Boots of Travel, Kelen's Dagger of Escape и Lothar's Edge. Выбирайте по вкусу:



Boots of Travel: Boots of Speed (500) + свиток (2200). Позволяет раз в минуту переместиться к любому дружественному юниту, увеличивает скорость бега на 90.



Lothar's Edge: Blade of Alacrity (1000) + Claymore (1400) + свиток (1400). Повышает ловкость на 10 и повреждения на 21. Дает умение Wind Walk: на 9 секунд делает вас невидимым, повышает скорость бега на 15%, при атаке из невидимости дополнительно наносит 50 урона, требует 125 маны, перезаряжается 26 секунд.



Kelen's Dagger of Escape (2150) за 90 маны телепортирует на короткое расстояние (Blink), не может использоваться Мясником и Мстящим духом.

Однако не забывайте, что слотов в инвентаре всего шесть, а денег на все может и не хватить.

Каждый герой под конец игры обязательно должен собрать Aegis of the Immortal (или просто "Щит"), чтобы случайная смерть одного героя не привела к проигрышу всей партии.



Aegis of the Immortal: Planeswalker's Cloak (650) + Plate Mail (1400) + свиток (2000). Повышает защиту от оружия на 10, от магии на 35. Трижды в случае смерти воскрешает вас на фонтане.

Теперь займемся выбором артефактов, которые повысят силу героя в бою. Самые дешевые из них: Bracer, Null Talisman.

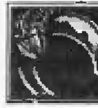


Bracer: Circlet of Nobility (185) + Gauntlets of Ogre Strength (150) + свиток (175). Дает 6 к силе, 3 к ловкости и 3 к интеллекту.



Null Talisman: Circlet of Nobility (185) + Mantle of Intelligence (150) + свиток (175). Дает 3 к силе, 3 к ловкости и 6 к интеллекту.

Null Talisman'ы нужны силовику, если в начале игры не хватает маны. Если мана не нужна, лучше покупать Bracer'ы. Как вариант, в начале игры можно усиливать не себя, а своих крипов, чтобы вражескому герою было труднее качаться. Для этого собирают Ring of Basilius, Headdress of Rejuvenation или Netherezim Buckler.



Ring of Basilius: Ring of Protection (175) + Sobi Mask (325). Не требует свиток. Атака героя увеличивается на 6, все дружественные юниты в радиусе 900 получают 3 к защите и на 65% быстрее восстанавливают ману.



Headdress of Rejuvenation: Ring of Regeneration (375) + Ironwood Branch (57). Дает 2 к силе, ловкости и интеллекту. Восстанавливает 2 здоровья в секунду у всех дружественных юнитов в радиусе 500.



Netherezim Buckler: Chainmail (620) + Ironwood Branch (57) + свиток (200). Увеличивает защиту на 5, дает 2 к силе, ловкости и разуму. Активно за 90 маны прибавляет 3 к защите всех дружественных юнитов.

Как показала практика, Ring of Basilius имеет преимущество по сравнению с Headdress of Rejuvenation и Netherezim Buckler'ом, так как крипы с защитой 5 легко убивают крипов с защитой 2, даже если те регенерируют здоровье. А на активное заклинание в начале игры просто не хватает маны. Кроме того, в версии 6.38 Ring of Basilius можно улучшить до Vladmir's Offering:



Vladmir's Offering: Ring of Basilius + Mask of Death (900) + свиток (1000). Добавляет 12 к атаке героя. Защита крипов увеличивается на 5, регенерация маны — на 80%. Дает ауру вампиризма: 16% урона восстанавливают здоровье.

Аура вампиризма будет очень полезна любому контактному герою на всех этапах игры.

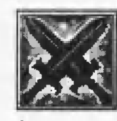
Теперь нужно подумать, на какой артефакт вы будете собирать деньги. Самый простой и эффективный вариант:



Herth of Terrasquie: Vitality Booster (1100) + Messerschmidt's Reaver (3200) + свиток (1200). На 300 увеличивает здоровье, на 35 — силу, каждую секунду восстанавливает 11 HP.

Herth of Terrasquie хорош тем, что не имеет Orb effect'a. Суть "орб-эффекта" в том, что умения и артефакты, имеющие такую пометку, обычно не действуют одновременно, а действует только один из них. Следовательно, Herth of Terrasquie более всего необходим героям, у которых есть свои умения, обладающие орб-эффектомом: Ulfsaar, King Leoric и Crixalis. Ulfsaar'y лучше собрать два Herth of Terrasquie, чтобы эффективнее пользоваться умением Enrage.

Недостаток Herth of Terrasquie в том, что для его сборки нужно сразу много денег. Если вы играете в большой команде или качаетесь против мага или лучника, собрать сразу 3200 на Messerschmidt's Reaver трудно. В этом случае собирают Sange&Yasha:



Sange&Yasha: Ogre Axe+Belt of Great Strength +свиток Sange (получаем Sange, сборный артефакт первого уровня), Blades of Alarcrity+Boots of Elvenskill+свиток Yasha (получаем Yasha, сборный артефакт первого уровня), затем покупаем свиток Sange&Yasha. Полностью собранный артефакт дает +16 к силе, ловкости и урону, +10% скорость атаки и бега, 10% шанс покалечить "врага" при ударе (уменьшает вражескую скорость атаки на 20% и скорость бега на 30%). Орб-эффект.

Sange&Yasha обладает Orb effect'ом, поэтому ни в коем случае не собирайте его героям, чьи скиллы уже имеют Orb effect.

Практически любой герой может собирать Battle Fury, чтобы быстрее качаться и добывать деньги.



Battle Fury: Ring of Health (875) + Void Stone (900) автоматически складываются в Perseverance. Затем покупаем Claymore (1400) и Mithril Hammer (1610) — получаем Battle Fury. Восстанавливает 6 здоровья в секунду, на 150% увеличивает регенерацию маны, повышает урон на 65 и позволяет атаковать всех врагов вокруг героя, нанося им 35% от номинального повреждения (splash-атака).

Battle Fury достаточно легко собрать, и у нее нет Orb effect'a. Battle Fury позволяет мгновенно убивать крипов, но в поединке с героем он не так хорош. Поэтому Battle Fury собирают в долгих партиях или при игре большими командами, когда денег не хватает. Замечено, что Battle Fury складывает свой эффект splash-атаки с аналогичными по действию умениями Leviafan'a, Sven'a и Magnus'a. То есть, умение Mighty Swing, Magnus'a будет наносить 85% своего урона юнитам, стоящим рядом с атакуемым.

Героям, имеющим хорошую скорость и силу атаки и не имеющим скиллов с Orb effect'ом, собирают Satanic.



Satanic: Mask of Death (900) + Helm of Iron Will (950) — автоматически собираются в Helm of the Dominator. Затем покупаем Messerschmidt's Reaver (3200) и свиток за 1100. Вся сборка дает +25 к силе, +5 к защите, 23% нанесенного по врагу урона восстанавливают ваше здоровье. Активно: за 105 маны можно "съесть" своего крипа. 85% его здоровья возвращается вам, 15% от его здоровья восстанавливают вашу ману. Орб-эффект.

Убить Героя с Satanic'ом очень трудно, так как он постоянно восстанавливает здоровье при атаке. Satanic отлично подойдет Slardar'y, Rooftrellen'y, Rigwarl'y и Naix'y. В отличие от King Leoric'a, Naix может собирать Satanic, чтобы восстанавливать 60% здоровья от нанесенного урона. Основная тактика игры этими героями — догнать врага и навязать ему контактный бой.

Balanar, Nessaj, Banehallow, Slardar, Barathrum и другие герои, делающие упор на мощную атаку, обычно сразу покупают Crystalys, а затем улучшают его до Burize-do Kyanon:



Crystalys: Blades of Attach (650) + Broadsword (1200) + свиток (500). Повышает атаку на 35 и позволяет с вероятностью 10% нанести критический удар на 75% мощнее обычного.



Burize-do Kyanon: Crystalys + Demon Edge (2600) + свиток (1250). На 75 повышает атаку, с 20% вероятностью наносит дополнительные 120% повреждений.

Герои, имеющие большой урон от атаки, должны неожиданно появляться возле врага и убивать его как можно быстрее.

Главная трудность — многие маги могут убить вас своими заклинаниями, поэтому не атакуйте "в лоб", а ждите подходящего момента. Для этой тактики также подойдет Mask of Madness.

Используйте ее, перед тем как атаковать противника.



Mask of Madness: Mask of Death (900) + свиток (1050). 17% нанесенного урона восстанавливают здоровье. Дает способность 12 секунд впадать в безумие, увеличивая скорость атаки на 75%, скорость бега на 15%, урон на 20%. Стоимость маны — 50, перезарядка — 30 секунд. Орб-эффект.

В игре против мага или другого героя, имеющего мощные активные скиллы (Rooftrellen, Crixalis), силовики, как впрочем, и другие герои, собирают Linken's Sphere.



Linken's Sphere: Perseverance + Ultimate Orb (2300). Дает 15 к силе, ловкости и интеллекту, восстанавливает 6 здоровья в секунду, увеличивает регенерацию маны на 150%. Раз в минуту защищает от направленного заклинания.

Linken's Sphere не только защитит от магии, но также повысит другие характеристики вашего героя. Лучше всего Linken's Sphere подходит героям, для которых сила, ловкость и интеллект одинаково важны (Azwraith, Lucifer и др.). Против Lina Inverse, Lion'a и других героев-убийц Linken's Sphere не достаточно. Нужен Black King Bar (BKB) для полного иммунитета к магии.



Black King Bar: Ogre Axe (1000) + Broadsword (1200) + свиток (1600). Увеличивает силу на 10, урон на 18. Дает заклинание Avatar: +30 к атаке, +5 к защите, +200 к здоровью, невосприимчивость к магии. Длительность 10 секунд, перезарядка — 100 секунд, стоит 150 маны.

Часто BKB собирают Crixalis и Darchrow, чтобы никто не мог прервать их ультиму (последнее заклинание). Это не совсем правильно: существует много заклинаний, которые действуют на героя в Avatar'e (например, Purge).

Anuriel

Продолжение следует

КОДЫ

Need for Speed: Carbon

Вводите коды во время экрана **"PRESS ANY KEY"**:

canyonalltheway — Открыть Canyon Race
givemethedb9 — Получить Aston Martin DB9
givemethechargersrt8 — Получить Dodge Charger SRT8

Коды вводятся во время экрана **"CLICK TO CONTINUE"** или в главном меню **"MAIN MENU"**:

inthezoneskin — Открыть Autozone Vinyl
syntecskin — Открыть Castrol Syntec Vinyl
5grand5grand — Открыть Castrol Cash
shinycarsarethebestcars — Открыть Chrome Cars
cooperlogofreeforyou — Открыть Cooper Tire Logo
chasingmobile — Открыть Corvette Z06 Interceptor для быстрой гонки
guesswhoisback — Открыть Cross Corvette Z06 для быстрой гонки
trashtalking — Открыть Rhino для быстрой гонки
bigredfiredrive — Открыть Fire Truck для быстрой гонки
friendlyheadlocksapplied — Бесконечный заряд
nosforeverever — Бесконечное нитро
slowitdownwhenyouwant — Бесконечные тормоза
speed3foryou — Открыть Mazda Speed3
lotsoffreelogos — Открыть Need for Speed Carbon Logo Vinyls
lotsoffreevinyls — Открыть Need for Speed Carbon Special Logo
watchoutthebigtruckishere — Открыть Dump Truck Unlocked для быстрой гонки
pharrellvinylgogo — Открыть Pharrell Vinyl
chasingheadlocksappliedrashtalk — Открыть Mazda Dealership
canyonalltheway — Открыть все трассы.

Space Empires 5

В главном меню нажмите на клавишу [~] (тильда) для вызова консоли, где введите код, затем снова нажмите [~].

allsysseen — Увидеть всю солнечную систему
allempseen — Встретится со всеми другими игроками
omni — Игрок вездесущ во всех солнечных системах
money — 100,000 ресурсов везде
research — 100,000 очков разработки
alltech — Открыты все технологии
fastbuild — Быстрое строительство
nomaint — Нет оплаты
intel — 100,000 очков ума
restoresupplies — Полные запасы для кораблей
collisiongrid — Показывать сетку боя
showstats — Показывать статистику текущего боя
retrofit [design name] — Изменить дизайн текущего корабля на [design name]
repair — Отремонтировать текущий корабль
allplayershuman — Все игроки переходят под управление человека
viewallcombats — Показать все бои на экране
restoremove — Восстановить все выбранные корабли.

Neverwinter Nights 2

Во время игры нажмите на клавишу [~] (тильда) для вызова консоли, где введите **"DebugMode 1"** (без кавычек, соблюдая регистр), затем можете вводить коды:

dm_god — Режим бога
givexp X — Получить X XP
GetLevel X — Изменить уровень героя до X
dm_givegold X — Получить X золота
SetCON X — Constitution на X
SetWIS X — Wisdom на X
SetINT X — Intelligence на X
SetSTR X — Strength на X
SetCHA X — Charisma на X
commands — Показать команды

ПРОХОЖДЕНИЕ

Broken Sword: The Angel of Death

Данный материал рекомендуется использовать лишь в случае проблем в прохождении. Так как взлом с помощью PDA, элементы стелса и простейшие паззлы абсолютно никакой сложности в себе не заключают, их я опустил. Также настоятельно рекомендуется разговаривать с NPC до "победного конца", пока темы не закончатся или не начнут повторяться фразы.

Побег

После знакомства с Анной Марией, в горячем желании кого-нибудь огреть хватаем клюшку для гольфа пятого размера, прячущуюся в углу около ближайшей к нам двери. Далее можно обследовать комнату, попробовать воспользоваться телефоном, но пользы от этого никакой не получим, потому сразу идем к противоположной двери, взламываем замок клюшкой и вбегаем в кладовку. Осмотревшись, переворачиваем тумбочку, перегораживая дверь, и взбираемся на второй этаж здания. Наша бравая Анна Мария бросается с криком "Ты сумасшедший" под лифт, силы у нее не бесконечны, потому скоренько подставляем под дверцу лифта клюшку. Бежим в дальний угол и просим помочь Анну снять крышку с вентиляции, затем уже сами вытаскиваем вентилятор, освобождая проход, и тащим его к лифту, подставляем под дверцу и забираем клюшку. Теперь можно выбираться наружу под дождь. Пробираемся вдоль стенки к лестнице, а там на крышу. Взбираемся на кран и сбрасываем вниз цепь. Спустившись, используем клюшку на цепь и перемахиваем на крышу соседнего здания.

Войдя в разрушенное здание, перебираемся на другую сторону. Добравшись до лестницы, забираем веревку, привязанную к двери. Закрыв с довольной ухмылкой дверь, крепко фиксируем защелку над дверью. Теперь можно выбивать дверь, что любезно падает прямо к ногам нашей Анны. Спускаемся на второй этаж. Ндя, кажется, если будем действовать в одиночку, электромассаж нам обеспечен. Потому скоренько просим Аннушку подержать рубильник, а сами спускаемся вниз, пробегаем мимо оголенных проводов к ящику, закрывающему дверь. Легко отталкиваем его в сторону — и Мария снова с нами. Однако не расслабляемся, просим Анну приподнять дверь (кликните на ручку сбоку), сами подпираем "двери" — и мы на свободе.

Отель-Офис-Отель

Здесь понадобиться скорость. Подходим к портье, спрашиваем свободный номерок, выясняется, что все занято. Идем к двустворчатым дверям и пытаемся открыть — не получается, нужен ключ. Бравой походкой подходим к ботанику, читающему книгу, говорим с ним, вместо закладки он использует свою смарт-карту. Так как по-хорошему отдавать он ее не желает, то берем хитростью. Заходим в туалет, с помощью PDA звоним в гостиницу и просим подойти к телефону нашего ботаника. Затем, пока объект разбирается, шустро хватаем ключ (чтобы никто не заметил) — заходим внутрь, поднимаемся по лестнице на второй этаж. Около оцепленной лестницы тщательно осматриваемся, берем таракана, спускаемся вниз к портье, расспрашиваем его о жуках, часах, что неподалеку. Теперь проучим этого гобсека: кладем таракана на часы, говорим с портье, что с часами что-то неладно и, как только тот отвернется, открываем окошко рядышком и стаскиваем зажигалку.

Поднимаемся обратно на второй этаж, идем в конец коридора, к окну. В тот момент, когда тип подозрительного вида отвернется, открываем окно и скоренько поджигаем горшок с растением на тумбочке так, чтобы Элвис не заметил. Теперь проход очищен, можно спокойно входить в комнату, так безответственно охраняющуюся. Внутри царит хаос. Поднимаем на полу около кровати маркер. Шагаем в ванную, где выключаем кондиционер. Привязываем к нему веревку, включаем — вот и очистили проход для нашей Аннушки.

Разобравшись с чувствами, выходим из номера и идем к двери, из-за которой слышался шорох и всхлипы. Используем на ней листовку, взятую у портье, затем маркер — получаем код к замку. Открываем дверь, за которой находим связанную горничную.

Возвращаемся в офис. Здесь также недавно пронеслось торнадо. Идем во вторую комнату и забираем со стола пачку сигарет. Покидаем офис на Анну, а сами бежим в отель, где встречаем разговорчивого офицера полиции. Беседуем с ним об Элвисе, показываем найденную нами пачку сигарет. Надо же, коп их узнал! Раскручиваем его дальше, пока разговор не закончится темой "Доки". Теперь у нас есть ориентир.

Фабрика. Праздник мясного короля

Заходим в лавку, где видим знакомого нам гангстера. Гнем до победного конца тему "Салями", после чего обмениваем пачку сигарет на колбасу. Выйдя на свежий воздух, ждем, пока гангстер не выйдет покурить свои итальянские сигареты, заходим внутрь и забираем окровавленный фартук.

Итак, натянув экипировку из фартука, заходим внутрь фабрики. Ндя, здешние стены навевают много воспоминаний, но не отвлекаемся, сворачиваем направо в помещение, забитое ящиками. Снимаем со стены набор пожарника, с чуда техники рядышком изымаем связку ключей. Бежим к забору, потом налево, к мусорному контейнеру, толкаем его к погрузчику. Используем ключи на погрузчике, поднимаем вверх контейнер и скоренько забираемся по машине на него, дабы подслушать деликатный разговорчик. Да здравствуем мы! Вон и то, что нам нужно — осталось только незаметно, без лишнего шума "это" забрать. Слезаем на твердую землю и идем в коптильню, с помощью полотенца открываем дверь и забираем уголек (не голыми руками, а все тем же полотенцем). Бежим в фургон, что у входа на фабрику и откалываем кусочек льда. Итак, набор юного пиротехника имеем, со всех ног мчимся к тому окошечку, около которого мы только что слушали разговор между мафиози. Взобравшись в который раз на злосчастный контейнер, используем уголек, далее — лед на решетку. Ух, ну и надымили мы!

Ролик закончился, бежим к погрузчику и забираем связку ключей, после чего отправляемся в помещение "со свиньями" у самого входа. Находим панель в стене, нажимаем. Теперь обыскиваем труп и находим весьма полезную вещицу. Идем к бирюзовой двери, что около жуткой размалывающей машины. Используем карточку, смороденную с трупа, и заходим в потайную дверь. Поднимаемся наверх. В столе найдем сверток, в котором обнаружится еще и фотография. Манускрипта не нашли, наверняка он в шкафу. Бежим вниз в коптильню, где недавно изымали уголек, трем платок о мясо и возвращаемся обратно в офис. Натираем испорченным платком колесики шкафа (перед этим посмотрим в окошко) и отправляем шкаф в полет, толкнув его к окну. Спускаемся вниз, запускаем адскую машину — теперь у нас и плеер Вирджила, и манускрипт Аннушки.

Расшифровка

Здесь все предельно просто: просматриваем все надписи и рисунки на манускрипте, обязательно посмотрите на заголовок вверху, Ангела и справа — на Idol. Информации тьма, и разгадать рукопись не так-то просто. Расспрашиваем Вирджила о PDA, после чего у нас оказывается взломщик. Жмем "Коннект" на нашем мини-компьютере, после чего взламываем библиотечный сервер. Вот что значит, взломать библиотеку! Надеюсь, вы запомнили особ, изображенных на манускрипте, потому что сейчас придется почитать про Baphomet, о Knights Templar, Филиппе IV и Клементе V. Полазив по этим ссылкам, вдоволь набравшись знаний, возвращаемся к нашим баранам, то есть рукописи. Рассматриваем священников, с правой и с левой стороны, короля слева, напротив них — Fortified City и Рыцаря. Закончили, но впереди еще долгое путешествие.



Восток — дело темное

Мы в отеле, спускаемся по лестнице в ресторан, в дальнем углу маячит местный швейцарище, расспрашиваем его до потери пульса, желательно о Topkapi Palace и о Old Citadel by river. Уходим, забирая с соседнего столика нож. Покидаем отель ненадолго.

Мчимся в этот самый Topkapi Palace, у ворот дежурит охранник, можно побаловаться с ним, вдруг да пропустит, главное, чтобы разговор дошел до некого Eamon O'Mara, которого в здешних местах очень уважают. В голове у нас уже план — и немедля возвращаемся в отель.

В фойе у девушки спрашиваем про этого самого господина, способного пройти в таинственный дворец. Для него, оказывается, пришла корреспонденция, к которой, конечно, мы не имеем права притрагиваться. Просим Аннушку взять письмо, но после нескольких минут заговорщицкого шепота приходим к выводу, что без отвлекающего маневра не обойтись. Тут на помощь приходит наша клюшка — заговариваем с помощью нее девушку за стойкой, пока Анна украдкой берет письмо. Отлично. Забираем у нашей спутницы конверт, в котором находим карту и пропуск на имя O'Mapa. Внимательней исследовав находку, получаем чудесную скрепку. Рассматриваем карту дворца, где находим слабое место охранной системы — Lover's Vestibule. Поинтересуйтесь насчет него у швейцара. Так как вы с дорогим O'Mapoм далеко не близнецы, охранники вас вряд ли пропустят даже с таким пропуском. Поэтому достаем нож, вырезаем из старой нашей карточки Bail Bond ID нужное Photo of George, которую прикрепляем к найденному в конверте пропуску. Приготовления окончены, на штурм!

Идем к неприступному дворцу, гордо показываем пропуск и проходим дальше, пока нас не остановят у вторых ворот. Охранников море, но мешает нам один, блуждающий слева от нас — отсылаем Аннушку его отвлечь, в то время как сами тихонько прокрадываемся к строительным лесам. Залезаем наверх. Да, здесь нереальная защита, но вот удача — с правой стороны кто-то из охранников опрометчиво оставил мобильный. Пока никто не видит — забираем его, рассматриваем, запоминаем номер, затем кладем обратно, пока не заметили пропажу. Перелезаем на левую сторону строительных лесов, звоним охране по узнанному номеру — все, зеленый коридор создан, перемахиваем через стену. Далее, подождем, пока отвернется охранник, и нечеловечески быстро бежим к проему впереди. Следующей проблемой является караульный с собакой. Ножом поскребем по старой штукатурке у окна. Проблема на минуту решена, но пробраться дальше не получится. Берем кружку караульного и выливаем содержимое. Отходим на старые позиции и ждем, пока вернувшийся охранник не обнаружит пустую кружку и уйдет за новой порцией, правда, оставив песика. Отвязываем от балкона веревку — здесь наконец-то пригодится итальянская салями — используем на нее нож, затем отрезанный кусок привязываем к веревке и скидываем ее вниз. Теперь можно спокойно спускаться вниз и заходить в арку впереди.

Далее следует пробежаться вправо до музейного холла. В углу покоится компьютер — хакаем его. Теперь в PDA заходим в появившийся Service system и совершаем маленькую прогулку. Двери в помещение слева открываются, но дальше порога двигаться не спешим, нужно обойти лазерные лучи сигнализации. Подходим к вентиляционному выходу справа, открываем крышку, используем на него рекламный лист, а затем и зажигалку. Дым заполняет пространство и невидимая защита становится видимой. Пробираемся в другой конец зала, минуя лучи. Шагаем к рычагам, опускаем первый, второй и четвертый рычаги, дверь открывается — Аннушка вновь с нами. Совместно с ней — разумеется, попросив перед этим — открываем противоположную дверь. Входим.

Внутренний дворик. Стараясь не попадаться охраннику на глаза, пробираемся вдоль дальней стены до пульта, вскрываем его ножом. Порядок, центральный охранник отошел от фонтана, просим Анну помочь отодвинуть секретный проход в виде фонтана. Прыгаем вниз.

Канализация. Теперь нужно пройти вдоль стены, поворачивая краны следующим образом: влево, вниз, вниз, влево, закрыть, открыть. Открывается еще один проход, в который мы, конечно же, залезаем. Попадаем в странный зал. Встаем на белый символ справа, а Анну просим нажать кнопочку у входа. Оказываемся в новом зале. Здесь стоят три рыцаря, на каждом придется решить загадку.

На щите первого рыцаря выстраиваем следующее: серп, крест, звезда, серп. На щите второго диски должны быть: верхний — синий вверх, а красный вниз, нижний — синий влево, красный вниз. На третьем щите угадываем рисунок, он должен быть таким: синий фон, на нем три желтых лепестка, далее желтый фон и пара красных львов, теперь пара синих львов на белом фоне и один белый лепесток на желтом фоне. Позади будут два незаполненные проема в стене. Анна должна встать в один, мы во второй. Летим вниз. Прилетаем в очередной зал. Нужно взять статуэтку, но для этого находим на карте под ногами и нажимаем на Acre, Париж, Лондон и Кипр. Берем статуэтку. Хватаемся за постамент и делаем следующее: влево — нажать, вперед — нажать, вправо — нажать. Покидаем сцену.

Снова побег

Нас кинули. Справа в крысиной норе после третьей попытки находим скрепку, идем к стене напротив и выскребаем ею настоящий проход. Можно слазить в соседнюю камеру, да только без толку. Ждем гостей, от коих получаем мешочек. С досадой смотрим на какие-то шарики, нитку и кусок ткани внутри. Нет, чтобы что посущественней! Но ладно, будем использовать то, что есть. Шарики бросаем в люк в полу, хитро перемахиваем в соседнюю камеру и зовем охранника, подойдя к решетке и потрогав замок. Наивный охранник получает сотрясение мозга, а мы его ключи. Открываем ими дверь в камеру. Веревкой связываем неудачного караульного, затыкаем рот куском ткани. Порядок, покидаем темницу, но тут нас встречает злобный волкодав. Дайте собачке игрушку и скоренько хватайте консервы со стола. От заводной мыши в инвентаре берем ключ, вспарываем им консервную банку и накладываем поесть собачке в миску. Спокойно уходим.

Мы вновь в музейном холле. Идем к дверям справа и пускаем заводную мышь под двери. После чего скоренько смываемся наверх и незаметно залезем по лианам на крышу. Слева на камне будет разъем — кладем в него

игрушку, охранник идет на звук, а мы осторожно обходим его с другой стороны. Встречаемся с Нико.

Мы в отеле. Расспрашиваем секретаршу о нас самих и о О'Маре. Нам вручают ключ от его номера. Идем наверх.

Мы в номере. Идем к окну, выбираемся наружу. Аккуратно шагаем вправо, спрыгиваем на балкон, перемахиваем через перила по правую сторону — и вновь вниз. Ползем влево, у окна с охранником спрыгиваем вниз и, повиснув на руках, минуем опасность. Забираемся обратно, влезаем в окно своего номера. Возле кровати лежит крестик — возьмите его. В ванной в мусорной корзине находим Credit Card Receip. Спускаемся вниз, хакаем очередной компьютер и узнаем место жительства предательницы.

Дом стремной Аннушки

В жилой дом не зайти, двери закрыты. Общаемся с Марком, подметающим улицу. Дать ключ он нам не желает, ни свой, ни запасной. Разговариваем с бомжом про ключ. Тот лежит под левым горшком у двери, пробуем отодвинуть — не получается, ибо за нами следит управдом. Просим Николь отвлечь Марка, заодно зомбируется и бомж, у которого мы тут же украдкой берем последний кусок хлеба. Используем его на машине. Отныне Марку не до нас, и мы можем спокойно взять запасной ключ и войти внутрь дома.

Так как Анна, как все нормальные люди, закрывает дверь в свою квартиру, придется забираться к ней другим путем. В конце коридора вылезаем в окно. Опять играем в спайдерменов — хватаемся за карниз и перебираемся на другой балкон, откуда примерно таким же способом перемахиваем на противоположный дом. Осторожно — на соседнем балконе монашка. Трогаем дверь, нас замечают, после чего очень шустро перелезаем на опустевший от монахини соседний балкон. С него известным способом попадаем на балкон Аннушки. Дверь здесь также заперта, используем на шпингалете клюшку, перед этим просунувшись в окошко. Заходим в покои.

В квартире ценность для нас представляют фото с камина, билет в метро из спальни. Выходим человеческим путем из квартиры и после беседы с Марком идем на улицу. Впереди нас ждет Ватикан.

Ватикан

Обследуем местность, дальние ворота, таблички рядом, затем разговариваем с монашкой в окошке, выясняем, как ее зовут, идем ко вторым воротам, звоним в звонок. Расспрашиваем монахиню о Holy Order of St. Michael и Doorway. Расспрашиваем поподробней о вафельной фабрике, перед которой мы и находимся. Возвращаемся в квартиру Анны, где взламываем ее домашний компьютер — узнаем номер телефона фабрики. Едем обратно. У фабричных ворот звоним с PDA, просим к телефону монахиню Анжелику, что у окошка дежурит. Дежурная пустеет, осматриваем лежащий на столике листок. Идем к фабричным воротам, звоним — и играем роль инспектора.

Как только освобождаемся, идем к стеллажам с барахлом с правой стороны. Толкаем коробку на пол. Сестра господня отвлечена, и мы спокойно кладем испорченный хлеб во вторую коробку, что на столе. Пока никого нет, вспарываем ножом коробку на стеллаже. Находим в ней бутылку вина. Поднимаемся по лестнице и выливаем содержимое бутылки в чан. Спускаемся. Лишь монахини отвлекутся, идем вверх по залу в коридор, заходим в дверь.

Внутренний двор. По ящикам забираемся в сад. Чтобы обойти караульных, незаметно подбегаем к дальней правой статуе и используем на нее хлеб, затем как можно скорее убегаем назад. Пользуясь тем, что монах отвлекся, пробегаем к дальним двустворчатым дверям. Заходим и идем налево, поднимаемся по лестнице и устремляемся к самой дальней двери коридора. Попав в кабинет, из правого ящика стола забираем папку.

"Черная кошка"

Выходим из квартиры и стучимся в дверь Марка. Показываем визитку отца Грегори, интересуемся о пакете для Анны. Получив конверт, возвращаемся в квартиру, распаковываем и находим диск, который просматриваем на компьютере. На кухне находим авиабилет. Идем к Марку, показываем теперь ручку. Расспрашиваем про клуб.

Отправляемся в клуб. Нас не впускают.

Вернувшись обратно, просим карточку у Марка. Не получается, приходится предложить обмен на фотографию Люси Чу. Тоже не получается. Отходим в другой конец коридора и используем ручку на фотографии. Теперь можно смело впаривать фотографию. Получаем карточку.

Опять клуб. Благополучно проходим вниз, показав карточку Марка. В фойе сворачиваем налево в душевую, в углу у картины отодвигаем мешающую вазу и открываем кран. Двигаем к душевым, где забираем полотенце. Переодевшись, проходим в правый коридор, идем до самой сауны, где встречаемся с Дуэйном. Достаточно поговорив, уходим. Но не тут-то было...

Хорошая ситуация. Дергаем ногой по розетке. Получаем крюком по лбу. Отлично, теперь с его помощью подтягиваем цепь и опрокидываем бутылку. Раскачиваем цепь, дергаем опять за вилку в розетке — мы свободны.

Распахиваем окно. После окончания ролика жмем на маленькую кнопку с левой стороны. Заходим в сауну, подходим к люку на дне бассейна и говорим с Дуэйном. Окончив диалог, спускаем к нему крест и скрепку, непосредственно перед тем их скрепив. Получаем ключ. Выходим из сауны, проходим по коридору до двух дверей, отпираем ближние и покидаем клуб через черный ход. Мчимся домой к Анне, где нас уже поджидает часовой механизм. Здесь уже нельзя терять ни секунды. Взламываем сервер, находим информацию по обезвреживанию бомбы. Скоренько пролистываем все, что скачали. Просим у Марка его едко-розовые перчатки. Осматриваем бомбу. Скрепкой зажимаем синий провод на правой батарее вверху слева. Отрезаем синий провод, ведущий к таймеру.

Феникс

В багажнике находим рычаг, которым взламываем замок на воротах. Проходим до ящиков и мусорного контейнера. Отодвигаем ящик в углу, дергаем за рычажок на контейнере снизу. Толкаем контейнер, подвигаем ящик к нему, залезаем на контейнер, затем на крышу и по платформам и карнизам взбираемся на крышу здания. Поворачиваем дугообразную штуку, чтобы та глядела вправо. Подбираем камень, используем на упомянутую штуковину. Спускаемся с крыши наземь и поднимаемся по лестнице на другую крышу, где скидываем в расщелину ящик. Высоко. Двигаем трубу, пролезаем через нее. У дальнего разлома перед камнем кидаем вниз. Нормально, можно лезть, что, собственно, и делаем.

Очутившись в кабинете, первым делом взламываем здешний системный компьютер. Читаем. Взглянем на фотографию в рамке. Открываем дверь, выбрав Wedding Date Reversed. По платформам спускаемся вниз, спрыгнув на крайние слева ящики. Подходим к отверстию в полу. Проваливаемся, конечно.

Выйдя в коридор, зайдем на здешнюю кухню, где, пододвинув стол и взобравшись на него, коммуниздим жевачку, а рядом забираем висящий крюк. В вонющей раздевалке рычагом открываем шкафчик, где находим смазочное масло. Закрывшуюся дверь отворяем, взломав компьютер через тот же PDA. Выйдя в коридор, сворачиваем направо, спускаемся по лестнице на этаж ниже, заходим. Идем по коридору и заходим в открытую дверь. Ловушка.

После длинной паузы, еще долго разговариваем с местным психом. Выбираемся из комнаты по сейфу. Слева испробуем панель, но что-то не работает. Используем найденное масло на отверстии с цепью, что правее. Вновь пробуем панель. Двигаем кран к разлому, опускаем. Спускаемся вниз к сейфу и используем на него мясницкий крюк. Порядок, теперь можно поднимать. Дорогой сейф опускаем на дорожку рядом. Идем к большой панели. Пробуем, она не работает. С оборотной стороны пробуем на нее жевачку. Идем жаловаться к психу, который решит проблему чисто по-русски. Далее предстоит несложный пазл. Продвинув сейф к панели, просим психа помочь скинуть его вниз.

Итак, наш неуравновешенный превратился в золотого мальчика, а мы пока забираем то, что от него осталось — стопку бумаг и связку ключей. Поднимаемся на верхний этаж, наливаем масло на торчащий в полу фиксатор, выключаем обязательно свет и открываем дверь. Пробегаем в конец коридора и быстро закрываем за собой дверь на ключ. Вызываем лифт. Выбравшись, выбегаем наружу.

Ватикан. Ангелочек

У главных ворот (где караульные) роемся в мусорном баке, затем идем к знакомому бомжу, пытаемся взять стоящую рядом бутылку. Не отдают. Разговариваем с бродягой, пока не согласится на обмен, но ничто его не прельщает. Идем обратно к мусорке, разговариваем с Николь. Роемся в мусорке и находим шампанское. Обмениваем его на бутылку у бомжа. Вновь шагаем к мусорному ведру. Выливаем содержимое бутылки, поджигаем. Входим во вторые ворота. Пересекаем зал, входим в маленькую дверь напротив. Пока Николь будет отсутствовать с Анжеликой, осматриваем горстку золота у двух серых баков, а затем и сами баки. Изучаем конвейер. Разговариваем с монахиней о конвейере и золоте, после чего выбираемся в известный сад. Здесь все те же караульные. После небольшого стелса заходим в знакомые двери, идем в коридор и заглядываем в приоткрытую дверь. Врываемся внутрь.

Оправившись от удара, вместе с Марком шагаем к дверям в полу, что у главного входа. Просим приподнять, а сами клюшкой взламываем замок. Спускаемся. В коридоре у стены будут два щитка — ломаем ножом правый. Используем перчатки на них. Огнеупорным покрывалом отвинчиваем лампочку и ставим вместо нее бомбу. Опять в перчатках включаем свет. Фейерверк. Ролик закончился, бежим к дальней левой двери. Осматриваем головоломку у двери. Нужно расположить крест тамплиеров под определенным углом. Смотрим на новый манускрипт, в правом углу распятие Христа. Здесь главное не торопиться, смотрим на среднее распятие. Точнее, на положение креста. Мысленно вставляем его на пустующее место в среднем ряду, а теперь остальные кресты на этом же ряду поворачиваем на девяносто градусов относительно него. Дверь открыта.

Дабы не быть раздавленным, проходим ловушку таким путем: подходим ко второй клетке слева, встаем на нее, затем в пошаговом режиме — вперед клетка, вправо, вправо, вперед, вперед, влево, вперед, влево, влево, вперед, вперед, вправо, вправо, вперед. Бежим дальше и попадаем в яму. На панели нажимаем Templar, Turk, затем Mamluk, Assassin. У рыцаря достанете карту, используете на нем, подожжете. На алтаре используем крест. Заходим в открывшуюся дверь. В конце придется разбить клюшкой обе статуи.

Смотрим ролик. Плачем.

Берлинский Gosha

ЧТИВО

Чаша весов

1.

Дождь. Холодный унылый осенний дождь. В такую погоду лучше всего сидеть дома, перед камином, укутав ноги в шерстяное покрывало. Читать книгу, размышлять о тревожащих душу проблемах. Или просто смотреть в огонь и слушать успокаивающий стук капель по крыше. В такую погоду как никогда хочется почувствовать тепло и уют домашнего очага.

Особенно, если у тебя его нет.

Я шел быстрым уверенным шагом, завернувшись в плащ. Плотная ткань не пропускала воду, голову защищал широкий капюшон, но дождь все равно жутко раздражал меня, унося последние остатки хорошего настроения. Я с ненавистью посмотрел на тяжелое от мрачных туч ночное небо. Ну почему мне так не везет? Чем я заслужил такую погоду именно в ночь своего дежурства?

Город спал, дома стояли погруженные в спокойствие и тишину мрака. Даже из таверны, мимо которой я проходил, не слышались обычные пьяные выкрики и шум.

Неожиданно царящая вокруг тишина стала действовать угнетающе, давила на уши. Я остановился, прислушавшись к ощущениям. Странно, ничего необычного не происходило, но в душу закралось противное чувство беспокойства, непонятной тревоги. Наверное, это из-за дождя.

— Проклятая погода, — выругался я.

Улица, по которой я шел последние полчаса, закончилась, пересекаемая широкой дорогой, ведущей от городских ворот к базару. По ней днем проезжают бесчисленные повозки с товарами, течет шумный людской поток. Сейчас непривычно было видеть дорогу пустой. В ямах и колеях, оставленных колесами, образовались глубокие лужи, их поверхность кипела от падающих с неба капель.

Дорога — это граница моей территории наблюдения. По ту ее сторону сегодня дежурит, кажется, Аллен. Несколько минут я постоял, проверяя магией обстановку. Все тихо, никто не выходит со мной на связь. Это у меня разыгрались чего-то нервы.

Свернув, я прошел узким мрачным проходом и оказался на извилистой улочке, утопающей во тьме. Квартал нищих и бродяг, это место пользовалось дурной славой в городе. Я усмехнулся, вспомнив, сколько жалоб приходило Епископу, сколько требований навести здесь порядок. Странные люди, неужели они не понимают, что Храм не занимается такими мелочами? На это есть обычная городская охрана.

— Городская охрана, — мрачно произнес я. — Сидят сейчас, небось, в своей казарме у ворот, пьют, в карты играют...

Глупо, конечно, было завидовать стражникам. У них своя работа, у меня своя. У меня намного сложнее, несравнимо больше ответственность, но и цена за такую работу соответственная. Чего только стоит вышитая золотыми нитями эмблема Храма на плаще — гарантия теплого отношения и доверия в любом городе, принявшем покровительство Света.

— Кстати, о свете, — вслух сказал я, разговаривая сам с собой. — Надоело мне уже в темноте бродить...

Короткое заклинание сорвалось с моих уст, и в тот же миг в воздухе, рядом со мной, вспыхнул, разгоняя мрак, яркий светящийся шарик. В его свете заблестела размытая дождем грязь под ногами, по бокам проступили мокрые стены домов. Крупная крыса выскочила из кучи мусора, и, напуганная внезапным светом, поспешно рванула прочь. Я с отвращением посмотрел ей вслед, затем бросил тоскливый взгляд на длинную улицу впереди. Там, видимо, этих тварей целая стая. Проклятая работа!

Мысленно выругавшись, я быстрым шагом пустился в путь, стремясь поскорее миновать этот отвратительный участок своей территории. Светящийся шарик, словно послушный пес, поплыл вслед за мной.

Тогда то все и началось.

Больше всего это было похоже на удар по голове — резкий, неожиданный и оглушающий. Я застыл на месте, чувствуя, как учащенно забилось в груди сердце, как пробежала по телу волна дрожи. Ощущение беспокойства и тревоги, преследующее меня уже некоторое время, резко усилилось, грудь сдавили тиски отчаяния и беспричинного ужаса.

Я с трудом удержался, чтобы не кинуться бежать, не важно куда, главное подальше от этого места. Сделав глубокий вдох, заставил себя успокоиться. Мда, раньше я легче переносил сближение, нервы, похоже, расшатались.

Не двигаясь с места, я засунул руку под плащ и нащупал амулет на груди. Поверхность камня была теплой, слегка покалывала пальцы. Все правильно, это не оборотень, не темный маг. Вампир. Где-то рядом охотится вампир.

Я снова глубоко вздохнул и, закрыв глаза, бросил мысленное послание. Через несколько секунд послышался ответ:

— Роман, это ты? Что случилось?

— Аллен, у меня тут вампир. Я его еще не вижу, только чувствую. Если неожиданно взять не получится, он может рвануть в твою сторону.

— Ясно, — голос был серьезным и деловитым, — я уже узнал, где ты находишься. Гони его вдоль по улице, там я эту тварь встречу.

— Отлично, спасибо.

— Будь осторожен, Роман. Удачи.

Контакт прервался. Я с неудовольствием почувствовал легкое головокружение, вызванное использованием магии. Это плохо, магию нужно беречь, чтобы не остаться без сил, один на один с вампиром. Представив себе эту картину, я содрогнулся и быстро пошел вперед. Порыв ветра бросил мне в лицо капли дождя, я сжал зубы, пытаясь забыть о погоде и полностью сосредоточиться на работе. Эх, все как всегда, такая отвратительная ночь ничего хорошего, конечно, принести не могла.

Я отчетливо приближался к цели, вампир затаился где-то впереди, шагах в пятидесяти от меня. Странно, кого он ожидает поймать, не двигаясь с места? Интересно, почувствовал он меня или нет? Вообще, способны ли они ощущать магию? Как много вопросов, на которые я не знаю ответов. И вряд ли когда-нибудь узнаю, о вампирах не известно практически ничего. "С ними нельзя разговаривать, их нужно немедленно уничтожать" — фраза, запомнившаяся мне еще со времени обучения в Обители. Наверное, это правильно, но всегда приятнее, когда хорошо знаешь своего врага.

Шагов тридцать... Вон там, за тем поворотом дороги прячется эта тварь. Момент истины.

Я погасил болтающийся над головой магический фонарик, расстегнул плащ. Несколько секунд стоял без движения, привыкая к темноте и прислушиваясь к своим ощущениям. Вампир по-прежнему не двигался, и этого я не понимал. Если он охотится, то должен искать свою жертву, если он почуял меня, то почему не пытается убежать, скрыться? Правда, есть еще один вариант: вампир ждет меня, чтобы сразу убить двух зайцев — избавиться от врага и утолить голод. Когда я об этом подумал, мне стало не по себе. Чтобы немного успокоиться, я коснулся эфеса короткого меча, висящего на поясе. Я, конечно, не паладин Храма, а совсем наоборот, боевой маг. Но с мечом управляться довольно неплохо, месяцы тренировок с Диком, парнишкой из Обители, не прошли даром. Основное мое оружие против вампира — это магия, но ведь никогда не знаешь наперед, а в момент боя лезвие меча разит быстрее заклятья.

Странно, как в такой ситуации я мог потерять бдительность!

Движения вампира были не просто быстрыми, а молниеносными, и только моя отменная реакция меня спасла. Я лишь краем глаза увидел метнувшуюся из мрака тень, когда мое тело, подчиняясь простейшему инстинкту самосохранения, бросилось в сторону. Все решили доли секунды, тварь прыгнула и оказалась в том месте, где я только что стоял. Через мгновение я произнес заклятье.

С моих пальцев сорвались две тонкие ослепительные молнии, опутав ноги и руки вампира. Потеряв равновесие, он рухнул на землю, где, корчась и извиваясь, отчаянно старался освободиться.

— Спокойнее, малыш, — слегка дрожащим голосом сказал я. — Оковы Света так просто не снимешь.

Вампир, похоже, осознал бесполезность своих стараний и замер. Он был одет во все черное и прекрасно сливался с темнотой, даже сейчас я с трудом видел его через пелену дождя. Достав меч, я подошел ближе.

— У тебя был шанс, — медленно проговорил я, — но ты его упустил. Теперь моя очередь наносить удар. Тебе еще повезло, ты умрешь не от магии, а от благородной стали.

Меч, конечно, не был простым. Заговоренное лезвие легко лишит вампира жизни. Он это тоже понимал.

— Не надо... пожалуйста...

От изумления я едва меч не выронил. Вампиры никогда не сдаются и не просят пощады, они сражаются за жизнь до последнего мгновения, им чужды человеческие страхи и эмоции... Все это я запомнил как бесспорную истину, как правду только потому, что она исходит из уст Епископа, главы Обители. Все это не подвергалось сомнению. И что теперь? Во что верить теперь, когда то, чему нас учили десятки лет, лишилось всякого смысла?

Только потому, что один вампир, лежащий у моих ног, просто хочет жить.

— Не убивайте... прошу.

Проблема была не только в том, что убивать просящего о пощаде неимоверно сложно. Было еще кое-что, заставившее дрогнуть мое сердце.

Голос был женский.

Магический фонарик вспыхнул надо мной едва ли не раньше, чем я произнес заклинание. Я смотрел в бледное, совсем юное лицо, в большие молящие глаза. Смотрел на коротко стриженные черные волосы, блестящие, мокрые от дождя; на слезы, что струились по щекам, смешиваясь с водой.

О, Свет, она же совсем еще ребенок!

Действовать по уставу, так, как велит тебе кто-то... или поступать так, как советует сердце. Сам того не зная, я уже сделал выбор. Сделал тогда, когда заговорил с ней, когда подошел, вместо того, чтобы уничтожить на расстоянии магией. Сделал тогда, когда зажег свет и посмотрел ей в глаза.

Теперь я не мог ее убить.

— Роман, что там у тебя? — на этот раз голос Аллена был не на шутку встревоженным. — Я недалеко, уже чувствую тебя и эту тварь. Держись, Роман!

Я с усилием погасил попытку контакта. Времени нет, необходимо торопиться.

Короткая фраза, и Оковы Света вспыхнули последний раз.

— Ты свободна, — сказал я. — Беги.

Она все еще недоверчиво посмотрела на свои руки, неловко поднялась с земли. Встретившись с ней взглядом, я увидел изумление и робкую радость в блестящих от слез глазах. А также страх. Боязнь того, что, когда она повернется ко мне спиной и побежит, я ударю магией ей в след.

Конечно, у нее были все основания не верить мне. Бояться подвоха, обмана. Она ведь не знала, что происходит в моей душе.

Я сам тогда этого не знал.

— Ответь на вопрос, — требовательно сказал я, — каким образом ты проникла в город?

— Северно-западная сторона, — торопливо заговорила она. — Проход под стеной.

— Ясно, — кивнул я, — выбирайся из города тем же путем. Только быстро. У тебя мало времени.

Она все еще не могла поверить в свое спасение. Стояла, и смотрела мне в глаза.

— Беги, чего ты ждешь?! — я уже кричал. — Спасайся, убегай!

— Спасибо, — ее голос дрожал. — Спасибо вам...

Она развернулась и исчезла во мраке.

Я стоял и тупо смотрел в темноту. Порыв ветра сорвал с моей головы капюшон, дождь, который за это время усилился, бил в лицо. Я не чувствовал ни дождя, ни холода, ни ветра. Я просто стоял и смотрел сквозь пелену воды.

Что со мной произошло? Что я натворил?

Я отпустил врага, убийцу. Я изменил уставу, нарушил кодекс Храма. Я совершил зло.

Но почему я не чувствую вины?

О, Свет, почему я уверен, что поступил правильно?

Сзади послышались торопливые шаги. Я медленно развернулся. Свет магического фонаря вспыхнул из-за угла, я увидел две бегущие фигуры. Через секунду они уже стояли передо мной.

— Роман, что произошло? Что случилось? — Аллен требовательно заглянул мне в лицо.

Невысокий, полноватый маг, с короткими черными волосами и круглым, раскрасневшимся от бега лицом. Больше всего в этот момент Аллен напоминал подгулявшего лавочника, возвращающегося из таверны.

Как обманчив бывает внешний вид! Маг пятого ранга, пятнадцать лет работы, личная благодарность Магистра Храма за операцию против семейства оборотней два года назад. Вот, кем на самом деле был этот низенький толстяк.

— Где вампир? Скажи что-нибудь, Роман!

— Я упустил его, — мне сложно дались эти слова. — Он сбежал.

— Сбежал? — удивлению Аллена не было предела.

Я внутренне напрягся, ожидая магического давления. Ложь легко обнаружить с помощью неглубокой проверки сознания.

Проверки не последовало.

Я перевел взгляд на спутника Аллена. Вот это да, а он что здесь делает?

— Привет, Дик.

— Здравствуй, Роман.

Он был на восемь лет младше меня, ему было всего девятнадцать, но это нисколько не мешало нашей дружбе. Мне нравился этот всегда веселый и искренний парнишка с добрым приветливым лицом, голубыми глазами и копной песочно-белых волос на голове. Пожалуй, Дик был единственным, кого я мог назвать своим другом. Кроме этого, Дик был самым талантливым паладином нашей Обители. В девятнадцать лет сдать экзамен на третий ранг — это кое-что значит!

— Роман, не обижайся, но у меня есть к тебе просьба, — Аллен продолжал буравить меня взглядом. — Покажи свою шею.

Понятно, доверяй, но проверяй. Впрочем, мог я ожидать чего-то иного?

Я послушно поднял голову. Аллен с подчеркнуто виноватым видом исследовал мою шею, затем облегченно вздохнул.

— Все нормально. Извини, Роман.

— Да ничего.

По сравнению с магической атакой это были действительно пустяки.

— Расскажи, как ты его упустил.

Ситуация была непростой. Я понимал, что каждое мое слово будет подвергнуто проверки. В обители хватит магов, способных по движению Силы отследить заклинания, которые я использовал.

— Он напал на меня из-за угла. Неожиданно и стремительно. Я сумел уклониться и сотворить Оковы Света.

Аллен удовлетворенно кивнул. Мда, он действительно достоин пятого ранга. Наверняка почувствовал отголоски моей магии. Тем лучше, меньше будет сомнения в моих словах.

— А что произошло потом?

Я почувствовал, как чаще забилось сердце. Несмотря на дождь и холод, у меня по спине скатилась капля пота.

— Я промазал.

— Промазал? — в один голос воскликнули Аллен и Дик.

— Да. Ночь, дождь еще этот, — я виновато развел руками. — Заклинание не взяло цель. И вампир скрылся.

— Когда это было?

— Минут за десять до вашего прихода.

— Мда-а, — задумчиво протянул Аллен. — Ну и дела. Я установлю контакт с Обителью, пусть тщательно проверят город. Но шансов, конечно, мало. Вряд ли он проводит день внутри городских стен.

— Глупо все вышло, — я сделал грустное лицо. — Попадет мне утром от Епископа.

Ален промолчал, а Дик похлопал по плечу.

— Не переживай, все обойдется. Поймаем мы эту тварь. Не сегодня, так завтра. Все равно ведь проголодается, полезет в город. Усилим дежурства, и возьмем его.

Я вздрогнул. Самое паршивое в этой ситуации то, что Дик, скорее всего, был прав.

2.

У прохода действительно была хорошая маскировка. Старое, полуразрушенное здание, не вызывающее особого любопытства. Да и чего удивительного, дом оставленный хозяевами. Возможно, они погибли, может, переехали куда-нибудь. А дом остался стоять, являясь иногда пристанищем для бродяг и нищих.

Я почувствовал это место сразу. Просто образ вампирши еще четко стоял у меня в голове, и при взгляде на дом в мозгу отчаянно застучало: она была здесь, была не раз.

Миновав дверной проем, я огляделся. Грязь, пыль, паутина. Обычная картина, но кое-что все-таки настораживает.

Пыль. Ею покрыт весь бревенчатый пол, кроме одного места. Небольшая полоска у стены. Я шагнул туда. Ну конечно, люк в полу. Лишенное пыли бревно легко повернулось, обнажая темный проход, из ямы потянуло землей и сыростью.

Когда я выбрался, городские ворота были уже позади. Я был в лесу, который на северо-западе вплотную подходил к городу. Высокая трава и несколько, словно случайно лежащих тут камней, неплохо маскировали и этот выход.

Интересно, кто проделал этот проход? Надо будет поинтересоваться, кто жил в разрушенном доме.

Оглядевшись, я потянулся к своему сознанию. Да, она была здесь. Только куда она направилась затем? Задача сложная, но вполне выполнимая. Закрыв глаза, я магией поиска начал медленно прощупывать окрестности.

Чтобы взять след, мне понадобилось около получаса. Еще пару часов отняла у меня дорога, по ходу которой пришлось значительно углубиться в лес. К тому моменту, когда я увидел стоящий среди деревьев дом, амулет у меня на груди решительно потеплел. Я наконец-то был у цели.

Беспокойство и тревога вновь начали терзать мою душу, но я быстро погасил эти эмоции. Сближение проходило отлично. Может быть, потому, что я не шел ее убивать, а она не охотилась?

Первое, что я отметил, когда подошел вплотную к дому, это наглухо закрытые оконные ставни. Все верно, вампиры боятся солнечного света, и

это действительно истина. В моей памяти против воли встали события примерно годичной давности, когда на площади города был торжественно сожжен пойманный накануне вампир. Разжигать огонь для этого не требовалось — с клетки, где держали вампира, сорвали черное покрывало, и Солнце само сожгло его. Я вдруг четко вспомнил страшный, полный боли и отчаяния предсмертный крик вампира. Почему тогда я смотрел на это с удовлетворением, почему мне казалось, что все логично и правильно?

Почему сейчас я ужасаюсь, вспоминая тот день?

Дверь, против моего ожидания, оказалась незапертая. Плотно закрыв ее за собой, я уверенно прошел в комнату. Я знал, я чувствовал, что она там. Я оказался прав — когда мои глаза привыкли к полумраку, царящему в помещении, я увидел ее. Она спала.

Странно было видеть это мирно спящее создание, красивую девушку с безмятежным спокойствием на лице, и представлять себе крадущуюся во тьме убийцу, жестокую и беспощадную. Странно было видеть эти забавно надутые во сне губки, и знать, что за ними прячутся клыки, не раз окропленные человеческой кровью.

Все-таки она проснулась. Может быть, почувствовала мой взгляд, может, даже через сон уловила присутствие посланника Храма. Она проснулась и задумчиво, без страха, посмотрела на меня.

— Так скоро? А ты сильнее, чем я думала. Быстро меня обнаружил.

Это было настолько неожиданно слышать, что я оторопел. Чтобы хоть как-то скрыть изумление, я сказал:

— Когда это мы перешли на "ты"? Ночью обращение ко мне было более вежливым.

Она зевнула.

— Я была напугана. Я думала, что ты меня убьешь.

Спокойствие ее тона мне не понравилось.

— Я могу и сейчас убить тебя.

Она рассмеялась и покачала головой.

— Нет. Не можешь. Раз ты не убил меня вчера, значит, не убьешь и сегодня.

Самое обидное, что она была абсолютно права.

— Ты хоть понимаешь, как тебе повезло? — раздраженно воскликнул я. — Любой другой маг Храма на моем месте уничтожил бы тебя, не задумываясь.

— Другие — это толпа. Ты — не другие, потому что поступил так, как посчитал нужным и правильным.

— Я до сих пор не решил, было ли это действительно правильное решение, — с некоторым злорадством заметил я.

— Правда? — она казалась разочарованной. — И что ты собираешься делать теперь?

— Откуда ты знала, что я приду? — меня волновал этот вопрос.

— Я чувствовала.

— Магия?

— Нет, по крайней мере, не в том смысле, который вы вкладываете в это слово. Нечто другое. Просто чувствовала, знала.

— Любопытно, — сказал я, хотя мало что понял из ее ответа, — может, ты знаешь, зачем я пришел?

Она несколько секунд молча изучала меня, затем покачала головой.

— Не думаю. Не уверена точно.

— Тогда я тебе скажу. Этой ночью ты чудом спаслась, но сейчас ты должна знать, что дорога в город для тебя закрыта.

— Почему?

Или она искренне не понимала таких простых вещей, или очень умело притворялась.

— Не строй из себя дурочку. Вчера ты убила человека и убежала от стражей Храма. Сегодня тебя уже будут ждать. В городе усилена охрана, операция проводится под личным контролем Епископа.

Она молча слушала, не отрывая от меня глаз, а когда я закончил, тихо спросила:

— Как тебя зовут?

В этот момент я готов был убить ее голыми руками.

— Какое это имеет значение?! Ты слышала, что я сказал?

— Да, — она спокойно наблюдала за моей вспышкой гнева, — но мне очень приятно разговаривать с человеком, не зная его имени.

Я вздохнул, чувствуя внезапную усталость.

— Роман. Меня зовут Роман.

— Очень приятно. А меня зовут Ева.

Вскочив с кровати, она торжественно подала мне руку. Чувствуя себя полным идиотом, я молча пожал ее. Эх, видел бы нас сейчас Епископ.

Я заметил, что спала она одетой, на ней было все то же черное платье, что и ночью. Ева проследила за моим взглядом.

— Пришла сегодня совершенно без сил. Еле до кровати доползла, — пояснила она. — Кстати, у тебя были серьезные проблемы из-за того, что ты упустил меня?

— Ева, послушай меня внимательно, — я говорил медленно и громко, с трудом сохраняя спокойствие. — Сейчас речь не обо мне, а о тебе. Ты поняла, что в город сегодня лезть нельзя?

— Роман, а можно вопрос?

— Какой еще вопрос?

— Почему ты так волнуешься из-за меня?

Хороший вопрос. Прямо и точно. Действительно, что на меня нашло? Мало того, что сам не убил врага, так еще и пришел предупредить об опасности.

Она пристально разглядывала меня, пока я отчаянно искал объяснение своим действиям.

— Я... эээ... Это в моих же интересах, — наконец выпалил я. — Если тебя схватят и сразу не уничтожат, ты можешь выдать меня, когда расскажешь, как я тебя отпустил. Поэтому мне тоже важно, чтобы тебя не поймали.

Я довольно улыбнулся. Мне показалось, что приведенные мною аргументы весьма убедительны.

Но почему вдруг так помрачнели ее глаза?

Окончание следует.

Молодцов Вячеслав

ВР-ПАРАД

PC-ИГРЫ

Конец осени-начало зимы чуть ли не каждый год приносит целый набор симпатичных ролевых игр. Как и сейчас, в общем-то: "Санитары подземелий" и Neverwinter Nights 2, правда, ещё только отправились в нашу форму для голосования, и популярность их можно будет оценить лишь в следующем году, но пока в ВР-параде (полновесном, кстати: все 30 участников на месте, в отличие от предыдущих "голодных" месяцев) безраздельно правит крепкая RPG Gothic 3, даже со всеми своими недостатками.

Место		Пр. мес.	Название	Голосов
1		–	Gothic 3	187
2		2-3	Alien Shooter 2	104
3		–	Company of Heroes	90
4	V	2-3	В тылу врага 2	87
5		–	NHL 2007	58
6	V	4	Call of Juarez	52
7		–	Just Cause	50
8		–	Caesar IV	43
9-10	→	5	Guild Wars: Factions	40
9-10	V	8	Dungeon Siege 2: Broken World	40
11		–	Defcon	33
12		–	LEGO Star Wars 2: The Original Trilogy	31
13	→	10-11	Movies: Stunts & Effects, The	30
14	V	7	Bad Day L.A.	25
15-16	V	13-14	Ядерный титбит 2	23
15-16		–	Герои уничтоженных империй	23
17		–	В тылу врага: Диверсанты 2	22
18-19		–	Вторая мировая	20
18-19	V	9	Ghost Recon Advanced Warfighter	20
20	V	13-14	Broken Sword: The Angel of Death	19
21-22		–	El Matador	16
21-22	→	12	Fallen Lords: Condemnation	16
23	→	10-11	Darkstar One	14
24-25		–	Mage Knight: Apocalypse	12
24-25	→	17-18	Черный Корсар	12
26	→	22	Secrets of Da Vinci: Forbidden Manuscript	10
27	V	19-21	WarPath	9
28-29	→	19-21	Cars: The Videogame	8
28-29	V	19-21	Panzer Elite Action: Fields of Glory	8
30		–	Trainz Railroad Simulator 2006	7
ВСЕГО ПРОГОЛОСОВАЛИ (ГОЛОСОВ ОТДАНО):				468 (1116)

→ — исключается из хит-парада; V — спускается
Λ — поднимается; – — новинка хит-парада

Впрочем, занявшему второе место **Alien Shooter 2** до "недоделанного проекта" (как честно сознались сами разработчики из Piranha Bytes) ещё пилить и пилить... А вот с третьего места до второго "пилить" совсем недолго: всего 14 голосов уступила сумасшедшей аркаде Sigma Team не менее талантливая стратегия **Company of Heroes**. Она сумела с нуля подвинуть на четвертое место **В тылу врага 2** и теперь наслаждается законной "бронзовой" позицией нашего ВР-парада. Куда в меньшем почете (судя по количеству отданных голосов) у читателей "ВР" спортивные симуляторы и экшены: **NHL 2007**, **Call of Juarez** и **Just Cause** с небольшим отрывом друг от друга теснятся в середине нашей десятки лучших. На восьмом месте вполне ожидаемо оказался **Caesar IV**, а 9-10 строчки делят поутихшие в этом месяце **Guild Wars: Factions** и **Dungeon Siege 2: Broken World**.

Ниже по списку в нашем-вашем хит-параде всё спокойно, как в Багдаде: новички цеплялись изо всех сил, а старички, несмотря на усилия, постепенно сдавали позиции и готовились к вылету. Любопытно, кстати, что в этом месяце ни одна игра (из старых) своего положения в нашей импровизированной табели о рангах не улучшила — в лучшем случае, осталась на завоеванной ранее позиции. Такой вот регресс вкупе с застоем налицо ;)

Надеюсь, вас эта мерзкая "тенден-ция" не коснется, и вы проголосуете не менее активно, чем обычно, или впервые присоединитесь к нашему сетевому голосованию. Напоминаю, что оно постоянно проходит на сайте "ВР" (http://www.nestor.minsk.by/vr) в период между выходами газеты. Регистрации и прочих лишних телодвижений не требуется: в форме, куда вы попадете по ссылке на главной странице, необходимо просто отметить понравившиеся вам игры и надавить кнопку подтверждения — вуаля, ваше мнение принято и будет обработано, а уж после обработки всех голосов я, как обычно, разражусь пространными словесами-комментариями. Но это уже в следующем году — так что с наступающим и до встречи в 2007!

Николай "Nickky" Щетько

КИНО

На удивление теплые осенние деньки подошли к концу, а значит, пришло время подвести итоги ноябрьского голосования за лучший фильм месяца. Если не учитывать отдельных взлетов, то можно сказать, что обстановка в чарте осталась прежней. Надеюсь, с массовым уходом популярных "персон" парад оживится.

Место		Пр. мес.	Название	Голосов
1	→	1	Пираты Карибского моря: Сундук мертвеца	182
2		–	Хоттабыч	120
3	V	2	Парфюмер: История одного убийцы	98
4	→	4	Клик. С пультом по жизни	77
5	→	5	Тачки	67
6		–	Никто не знает про секс	46
7	Λ	14	Дьявол носит Prada	38
8-9	→	11	Поцелуй на удачу	35
8-9	→	8	Омен	35
10-11	→	10	Князь Владимир	32
10-11		–	Меченосец	32
12-13		–	Сделка с дьяволом	27
12-13	Λ	17	Пульс	27
14	→	15	Полиция Майами: отдел нравов	25
15	→	12	У холмов есть глаза	21
16	→	18	Возвращение Супермена	20
17	→	16	Он, я и его друзья	19
18		19	Кочевник	13
19		–	Лифт	10
20		–	Образец два	9
ВСЕГО ПРОГОЛОСОВАЛО:				**354**

→ — исключается из хит-парада; V — спускается
Λ — поднимается; – — новинка хит-парада

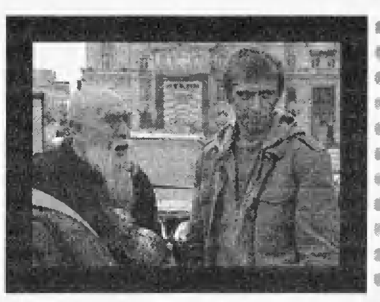
Всеми полюбившийся летний блокбастер **"Пираты Карибского моря: сундук мертвеца"** по-прежнему на вершине: от ближайшего конкурента, как и в прошлом месяце, он оторвался на шестьдесят с лишним голосов. Слегка задержавшийся в параде герой с чистой совестью уходит в историю непобедимым. На втором месте новобранец с длинной седой бородой — **"Хоттабыч"**. Не такое уж и удивительное событие, если вспомнить, о чем эта комедия и для кого. Великолепный **"Парфюмер"** даже с почти_сотней голосов догнать новичка оказался не в силах, посему сегодня довольствуется всего-то третьей позицией. Однако рано горевать: шанс уйти из парада с "золотом" у него еще есть. Отличная комедия на один вечер **"Клик. С пультом по жизни"** заодно с распиаренными **"Тачками"** как засели месяц тому на 4 и 5 местах соответственно, так и сидят, ждут. Под лежачий камень течет лишь тормозная жидкость, а ваше время истекло. Под цифрой шесть выглядывает российская комедия **"Никто не знает про секс"** — про него, как оказалось, не знает лишь 46 человек ;). Очень удивил отчаянный прыжок фэшн-комедии **"Дьявол носит Prada"**, после четырнадцатого места оказавшейся аж в десятке да на седьмой позиции. Неужто поддержка "снизу"? Далее разрыв между соперниками составляет считанные голоса, и все-таки факт, что шесть последующих мест разделено между тремя парами фильмов, можно посчитать и аномальным. Так, 8-9 места оккупировала странная парочка из молодежной комедии-мелодрамы **"Поцелуй на удачу"** и классического мистического триллера **"Омен"**. А 10-11 места поделили **"Князь Владимир"** и неудачный комикс **"Меченосец"**.

За пределами десятки слегка прибавилось тайтлов, но никаких существенных перемен не произошло. Особо ярких личностей, заслуживающих лучшей доли, нет. Единственное примечательное событие: целая толпа "неудачников" покидает чарт, освобождая места для более "молодых".

Таковы итоги голосования за ноябрь. В том случае, если вам не нравится нынешняя раскладка, и, по вашему мнению, какие-то фильмы заслуживают более высоких позиций, напоминаю, что на нашем сайте (http://www.nestor.minsk.by/vr) прямо под голосованием за лучшую игру месяца находится линк на голосование кино-парада. Заходите, оставляйте свои голоса за лучшие фильмы. И до встречи в следующем году!

Берлинский Gosha







ИТОГИ

ИгроМир-2006: Первый блин "нашего ответа E3"

То, что игроиндустрия на просторах СНГ развивается в последние годы бешеными темпами, — факт общепризнанный. Теперь "нам" действительно есть, что показать. А если объект для демонстрации есть — возникает вопрос: где, кому и как показать. Ответ дали ребята с небезызвестного "гейм-индустриального" портала Daily Telefrag (или — коротко — DTF) в виде КРИ. Однако КРИ изначально была направлена на специалистов индустрии: разработчиков, аналитиков, пиарщиков и прессу. Основной же массе людей, связанных с игровой сферой — т.е. простым смертным геймерам — оставалось ждать и надеяться, когда же великие мира сего обратят свое драгоценное внимание и на них. Дождались: показали то, что есть, и им. Что, где и как показали — сейчас и разберемся.

"В очередь, сукины дети, в очередь!"

© М.Булгаков, "Собачье сердце"

ИгроМир изначально был полон амбиций. Потенциальным посетителям пообещали грандиозное шоу, вагон подарков и маленькую тележку сюрпризов. Да и место проведения — Всероссийский выставочный центр (ВВЦ) — придавало игровой выставке солидности и всамделишной серьезности. Двери "нашего ответа E3" открылись утром четвертого ноября и пробыли в распахнутом состоянии два дня — до вечера пятого числа.

К 9.30 по московскому времени — за полчаса до начала ИгроМира — у 57-го павильона ВВЦ с гигантской манящей геймеров вывеской у входа уже собралась приличная толпа, растянувшаяся на пару сотен метров. Однако это были только "цветочки": очередь росла ежеминутно, вскоре превратившись в длинную целую реку дрожащих от нетерпения и холода (некоторым пришлось стоять и по два часа на улице в весьма прохладный ноябрьский день) почти визитеров ИгроМира. Представителям силовых структур пришлось проделать огромную работу, дабы хоть как-то усмирить и упорядочить улюлюкающих геймеров, но очередь сократилась до более-менее приличных размеров только часа за два до закрытия выставки. Впрочем, было бы удивительно, если бы такое распиаренное — тем более, первое в своем роде в России — мероприятие не штурмовали толпы раззадоренных любителей виртуальных развлечений. По данным администрации выставки (а организовали действо все те же ребята из DTF), ИгроМир посетили более двадцати пяти тысяч (!) человек, и это не считая участников, специально приглашенных гостей и прессы. Самые хитрые и спокойные решили отложить визит в 57-ой павильон до второго дня мероприятия, однако очередь утром пятого ноября в размерах не особо уступала своей "вчерашней" предшественнице.

В самом помещении ИгроМира, понятное дело, было весьма и весьма тесно, даже два этажа, отведенные под сие событие, никоим образом не повлияли на невообразимую концентрацию игроков. Фотографы бросали гневные взгляды на мешающих работать подростков (которые, в общем-то, составили большинство посетителей), журналисты пытались всеми правдами и неправдами пробиться к представителям компаний, а стенды некоторых участников надрывно трещали под натиском жаждущих ухватить хоть что-нибудь "на халяву" и готовились к новой порции "свеженьких" визитеров. Как результат — пачки "халявных" листовок, брошюр, журналов и прочей "макулатуры" уже через пару часов после открытия выставки покрыли весь пол, перила и прочие плоскости. Ажиотаж — страшная штука...



ИгроМир снаружи...



...и внутри

"Show must go on"

© Queen

ИгроМир изначально позиционировался как шоу для потребителя. Никаких конференций (разве что Microsoft провела приуроченную к старту Xbox 360 в России "прессуху"), докладов или еще каких-то серьезных вещей. Участники выставки развлекали толпу, толпа искала наилучшие способы развлечься — вот и вся нехитрая концепция мероприятия. Правда, способы донести до зрителя-потребителя дозу fun'а не шибко отличались друг от друга. Очаровательные полураздетые booth babes на каждом углу, мрачные воины/рыцари и прочие терминаторы в неплохо сделанных костюмах, чересчур громкая музыка, демонстрация роликов, банальные конкурсы, компьютеры, на которых любой прорвавшийся через поток людей желающий мог опробовать тот или иной продукт... Зачем придумывать что-то новое, если старые методы и по сию пору действуют на "ура"?! Правда, парочка совсем "свежих" вещей была: на главной сцене ИгроМира ролевики из дружины "Серебряный волк" устроили довольно зрелищный поединок, на стенде HoMM 5 одетые в плюшевые сумоистские костюмы геймеры с гиканьем пинали друг друга искусственными животами, а одно из российских игровых изданий (из соображений здоровой конкуренции название умолчу;)) предоставило посетителям возможность помахать StarWars'овским "типа световым" мечом. Побывали на выставке и знаменитости: Александр Зорич помогал промотировать игру по мотивам своей книги "Завтра война", Дмитрий Пучков aka Гоблин отвечал на вопросы по "Братве и кольцу" (еще один проект с участием товарища старшего оперуполномоченного — "Санитары подземелий" — присутствовал на стенде "1С"), группа "НА-ИВ" ограничилась всего лишь оперативной раздачей автографов: запланированный концерт на главной сцене ИгроМира с участием упомянутых музыкантов отменили организаторы. Прикатил в Москву и скандально известный Винс Дези (Vince Desi) из Running With Scissors, компании-девелопера серии Postal, однако непосвященная в ценность сей особы молодежь Винса вниманием явно обделила.

Забавный — один из немногих оригинальных — конкурс устроили представители Nintendo: разработчики недавно вышедшей игровой консоли Wii предлагали померяться... мозгами! На стенде обнаружилось хитроумное устройство, которое с более-менее приличной точностью определяло массу содержимого черепов посетителей без хирургического вмешательства. Не отставали в продвижении next-gen консолей и конкуренты Nintendo: Sony со своей PlayStation 3 и Microsoft с Xbox 360, причем последние организовали целый полигон для испытания "чудо-ящика", состоявший из собственно консолей, поключенных к плазменным панелям с поддержкой HDTV. Правда, основной акцент Sony сделала на PlayStation Portable (особенно впечатлил ролик Killzone: Liberation), а Nintendo — на DS. Microsoft тоже не стала ограничиваться продвижением Xbox'а и кокетливо приглашала взглянуть на симпатичную Windows Vista.

Особое внимание обратил на себя огромный стенд EA Games. "Электроники" дразнили зрителя отменными роликами из Crysis (к слову, компания подтвердила, что данный FPS выйдет в конце весны следующего года), лоббировали уже вышедшие Need for Speed: Carbon, Battlefield 2142 и Sims 2: Pets и заявили, что Electronic Arts намерена в скором времени открыть свой филиал в России (локализаторы плачут). Другие крупные "забугорные" компании также всеми своими речами давали понять, что интерес к российскому рынку растет не по дням, а по часам. Приятно, не правда ли?

Не сильно отставали от своих западных коллег и "наши" девелоперы/локализаторы/издатели, порадовав взор несколькими весьма перспективными проектами и колоритными стендами. Разнообразие процентов: "фашисты" соседствовали с "мечниками", "партизанки" кокетничали с "монгольскими лучниками", а "бойцы Красной армии" косились на

В Финале Чемпионата Беларуси по киберспорту выступит команда из Пинска

Это стало известно после проведения 26 ноября третьего этапа отборочных соревнований V (Пятого) Юбилейного Чемпионата Беларуси по компьютерному спорту ФКС-2006 в Бресте, а также Минске, Могилеве, Витебске, Гродно и Пинске.

Основной дисциплиной данного соревновательного дня стала командная дисциплина CS (5x5). В этой дисциплине команда Ultimo как победитель национальных отборочных Кубка мира ESWC-2006 и Всемирных компьютерных игр WCG-2006 получила право без предварительного отбора принять участие в Финале V (Пятого) Юбилейного Чемпионата Беларуси по компьютерному спорту ФКС-2006 (9-10 декабря) в Бресте.

И именно на базе столичного компьютерного клуба Ultimo проводились отборочные командные соревнования по CS (5x5). В результате проведения соревнований выяснилось, что, кроме команды Ultimo, Минск и Минскую область в Финале чемпионата будут представлять команды SnG и xXx. Кроме того, определились финалисты в этих соревнованиях в Гомеле, Витебске и Гродно.

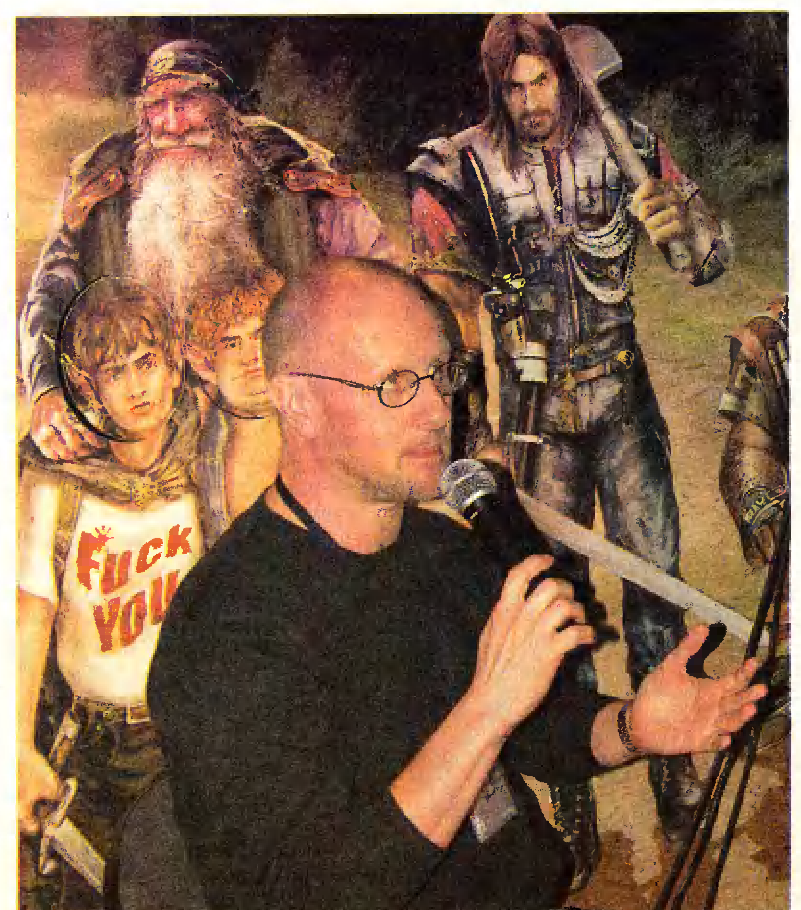
Но самые интересные события в этот соревновательный день происходили в Бресте. Здесь, на базе Интернет-клуба "Plazma", где с 9 по 10 декабря состоится Финал V (Пятого) Юбилейного Чемпионата Беларуси по компьютерному спорту ФКС-2006, проходили отборочные состязания по Бресту и Брестской области.

Выше всяких похвал выступила команда CyberLife (Пинск), которая в остром соперничестве с командами Бреста и Барановичей сумела завоевать первое место и путевку в Финал Чемпионата! Сенсация!

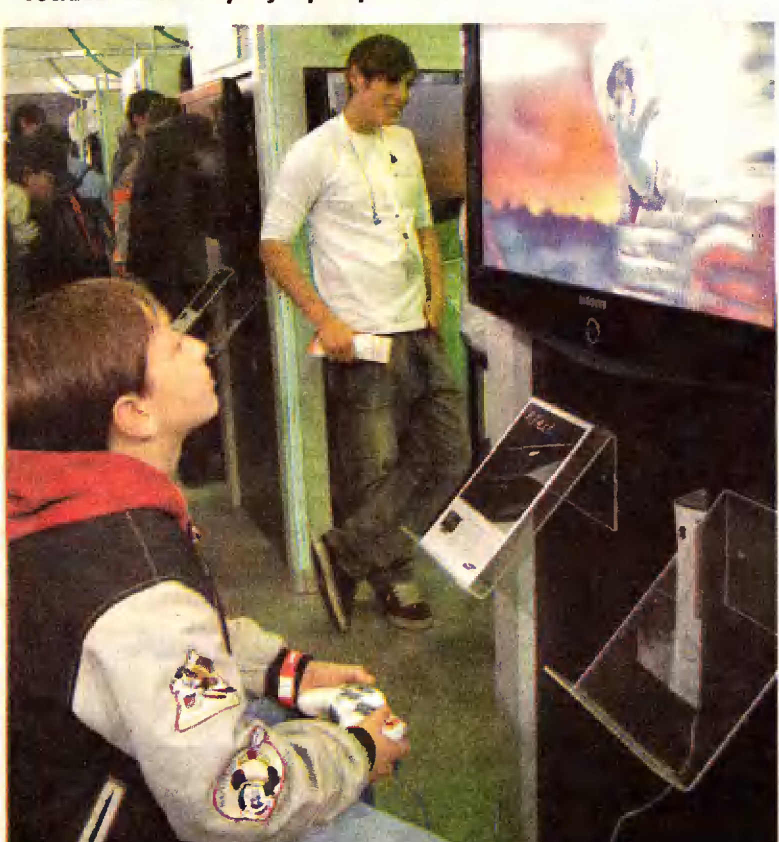
На базе компьютерного клуба "Фараон" (Пинск) 26 ноября проходили отборочные соревнования в дисциплине WarCraft 3: TFT (1x1). И здесь брестчане взяли реванш, заняв первые два места и завоевав путевки на Финал Чемпионата. Счастливчиками стали Чиков Павел (plaZma | sTaiL, Брест) и Борисов Маским (cbc.Bodrov, Брест).

Всего в финальных соревнованиях в Бресте 9 и 10 декабря примут участие более 120 спортсменов, представляющих все области и областные центры республики.

По материалам пресс-центра



Гоблин: "Толкин в гробу перевернется"


Xbox 360: теперь и в России

"секретных агентш" с муляжами пистолетов. Например, небольшой, но уютный стенд on-line игры Shelter ("Мятеж") работал, как и многие другие, сразу на два фронта. На сцене booth babes в боевой раскраске пластично позировали перед объективами и пытались не смущаться от нескромных взглядов мужской части визитеров, а с другой стороны особо пытливые геймеры пробовали на зуб сам Shelter. Впечатления от игры: очень достойная графика, неплохая для он-лайна физическая составляющая и местами самобытный дизайн (ну, а геймплей за десяток минут все-таки не прощупаешь). "1С", Nival, Katauri, Gaijin, "Новый диск", "Акелла", "Бука" и прочие "наши" фирмы тоже "зажигали" и иногда радовали хорошими — по крайней мере, на первый взгляд -проектами. Мысль "наконец-то и мы научились делать красивые игры" к финишу ИгроМира лишь прочнее укрепилась в раздувающейся от шума, света и красок голове. "Инстинкт", "Анабиоз: Сон разума", "Исход с Земли" и многие другие игры смотрелись действительно привлекательно и симпатично. Все как один пытались удивить, в первую очередь, конечного потребителя, для которого выставка и устраивалась.

Удалось также выловить тщательно, но тщетно скрывавшегося от прессы разработчика из GSC (пожалуй, самое известное их детище — "долгострой" S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl). Посетители стенда украинских девелоперов довольствовались мультиплейерной демкой, но корреспондент "ВР" на демке не остановился и "раскрутил" товарища разработчика на откровенный разговор. Первый — и самый главный — вопрос: "КОГДА?" — "Март две тыщи седьмого... Уже точно" (видимо, запугали бедняг из GSC своим недоверием представители геймерского мира, оттуда и родилось "уже точно"). "А почему так долго?" — не унимался во мне скептик. — "Что помешало выпустить игру раньше?" На этот вопрос, увы, собеседник ответил немногословно, но зато слегка оправдывающимся тоном: "Уф, многое помешало". Но все же, если верить допрашиваемому представителю GSC, S.T.A.L.K.E.R. уже практически завершен и совсем скоро будет готов для отправки в печать. Если учитывать уже прошедшее время ожидания игры, то слова "март две тыщи седьмого" льются бальзамом на душу. Впечатления: чертовски красиво, мрачно и атмосферно. Аутентично, можно даже сказать. Правда, крамольные мысли после увиденного совпали со слегка разочарованными словами одного из зрителей: "Half-Life 2". Однако судить по обложке — дело неблагодарное, так что ждем марта, а там уже будем спрашивать с GSC по полной программе.

"Визгу много — шерсти мало"

© Поговорка

Вряд ли стоило ожидать от ИгроМира большего, чем оказалось. Компании вполне предсказуемо, но оправданно старались лишь раскрутить и продать (именно так — в booth'ах многих фирм бОльшая часть пространства была отведена под "мини-магазины") свой продукт. Некоторым это удалось сделать качественно, некоторым — не удалось, судя по безлюдным стендам, вообще. Местами было красочно, иногда — ярко, везде — громко, порой даже интересно, но вся выставочная суета не доставила чувства уюта и информационной удовлетворенности: почти все, что было показано/рассказано, далеко не ново. Хотя, судя по отзывам, большинство посетителей оказалось довольно царившей на мероприятии суматохой: "халява" раздавалась довольно щедро...



Хэндэхох, фашист проклятый!

Томятся в неволе, в темнице сырой...

Что ж, главное, как говорится, — это начать. Начали. Теперь же есть, над чем работать до следующего ИгроМира. Организаторы заверили, что в 2007-ом под пока что единственную в России "массовую" игровую выставку будет отобрано большее, нежели в году нынешнем, помещение. Также, нет сомнений, что и в будущем "нам" будет, что, кому и где показать. А вот изменится ли в лучшую сторону "как" в плане организации и формата — вопрос большой...

Павел "barney" Брель, фото автора (Минск-Москва-Минск)


Booth babes: стенд "Онибдэйда"

Booth babes: стенд "Кодекса войны"

Booth babes: стенд Shelter Online

АНОНС

Агрессия (Agression: Europe 1914)

Жанр: RTS
Разработчик: Lesta Studio
Издатель: Buka Entertainment
Платформа: PC
Похожие игры: Rome: Total War, Hearts of Iron I-II, Diplomacy
Минимальные системные требования: PIV 1.7 ГГц; 768 Мб оперативной памяти; видеокарта с 128 Мб памяти; Windows 2000/XP
Дата релиза: I квартал 2007-го
Сайт игры: www.agression.ru

К 1925-му году в Германии окончательно установился коммунизм — несмотря на недовольство отдельных провинций, восстанавливающаяся после тяжелого поражения в Первой мировой войне держава заключила союз с СССР и теперь налаживает свою экономику. Еще одна пятилетка, направленная на строительство фабрик и улучшение жизни населения — и можно начинать новую гонку вооружений, размещая на территории страны промышленные заводы, озадачивая гениев ученой мысли амбициозными и дерзкими проектами и готовясь к главному бичу человечества — войне. Сталин и Гитлер были едины в своих мнениях, полагая, что мировой революции быть — вопрос упирался лишь в количество времени, которое понадобится для того, чтобы покорить Англию, с ее прогнившей монархической системой; Францию, которая, казалось, никогда не сможет избавиться от воцарившейся в ней анархии; всю Европу — плацдарм для дальнейшего распространения своих идей. Друзья, перед нами "Агрессия" — игра, в которой переписывание истории считается хорошим тоном, а политический нейтралитет попросту невозможны.

Питерская команда разработчиков Lesta любит военно-исторические стратегии, причем она никогда не ищет легких путей. За примерами далеко ходить не нужно — достаточно вспомнить прошлый год, когда после первой пробы пера в образе "Антанты" (занятной, но недалеко ушедшей от идей "Блицкрига", стратегии) на свет появились "Стальные монстры". В этом необычном не только для отечественной игроиндустрии проекте были синтезированы такие популярные жанры, как стратегия в реальном времени, тактика и даже симулятор. Поклонники военно-морских баталий чуть было не получили новый фетиш, но недостаток опыта в разработке сказался на излишне перегруженном интерфейсе и не самом простом управлении всем этим богатством. В результате потенциал игры так и не был раскрыт до конца, хотя выходящее совсем скоро продолжение "Стальные монстры: Союзники" должно немного исправить эту несправедливость. Впрочем, Lesta Studio не намерена топтаться на месте, занимаясь филигранной шлифовкой своего алмаза — в данный момент в ее стенах полным ходом идут работы над новой RTS с говорящим названием "Агрессия" (она же — Agression: Europe 1914). Если отвлечься от деталей, то это будет стратегия с глобальными и тактическими элементами, эдакий Rome: Total War двадцатого века. Пройти мимо возможности познакомиться поближе с таким проектом мы, естественно, не могли — поэтому внимайте: как минимум одна оригинальная игра в следующем году обязательно появится.


Кого бы нанять — Гитлера или Эйнштейна?

Смотрим шире

Вы будете удивлены, но "Агрессия" — это не что иное, как до неузнаваемости мутировавшая "Антанта 2", которую сами разработчики планировали расширить и дать возможность игроку взглянуть на исторические процессы более глобально. Над новым проектом работает отдельная команда, не включающая людей занятых "Стальными монстрами" и ответственных за выход "Антанты" (пара человек там все же есть, но они выполняют роль консультантов). Что это даст в итоге? Например, отсутствие спорных экспериментов и заигрываний с симулятором, более глобальный подход к исторической составляющей и, будем надеяться, приближение проекта к массам.

Так как в "Агрессии" присутствуют два масштабнейших военных конфликта, мы сможем более детально рассмотреть причины мировых войн, их исторические предпосылки и влияние определенных личностей на ход событий. Убийство эрцгерцога в Сараево, пакт Молотова-Рибентропа, аннексия Чехословакии и становление Гитлера кровавым тираном — вся канва событий пройдет на наших мониторах с одним маленьким, но очень важным для понимания "но". Изюминка заключается в том, что в наших силах будет изменить ход истории, не дать пойти делу на самотек и даже диктовать собственные условия другим странам. География событий, к сожалению, не располагает к ситуациям "танки в Нью-Йорке" или "ссылка Сталина к австралийским аборигенам", однако территорию, отданную нам на откуп, сложно назвать маленькой. Судите сами: вся Европа; часть Азии, занятая Советским Союзом; кусочек Ближнего Востока и ломтик северо-африканского материка. Вроде, неплохо для начинающего главнокомандующего?

Под свое начало будет позволено взять одну из четырех европейских держав, от политики которых в первой половине XX века зависело очень многое: Россия, Англия, Германия и Франция. Определившиеся с гражданством получают в свое распоряжение временной отрезок с 1910-го по 1950-й годы — здесь все достаточно прозаично. А вот условий победы несколько. Можно избрать экспансивный путь развития, наращивать вооружение, вести постоянные войны, огнем и мечом проходить по Европе и в итоге заполучить все 92 сектора на стратегической карте. Однако это слишком рутинно и прямолинейно — куда интереснее развиваться всесторонне, занимаясь тонкой дипломатией с опасными соседями, выставляя ультиматумы слабым странам (впервые будет реализовано требование аннексии — когда сильная сторона может отнять у слабой целую область, не объявляя при этом войны), а также скрыто разрабатывая атомное оружие. Как только у двух государств появляются "ядерные чемоданчики" — "Агрессия" завершается. Наконец, существует и самый простой способ окончания игры — достаточно добраться до 1951-го года, после чего победитель будет объявлен по итогам развития стран на конкретном историческом этапе. Конечно, для желающих "продолжения банкета" всегда откроет свои двери "песочница", которая хоть и уступает по накалу страстей исторической кампании, все же может стать неплохим пылесосом времени.


Великолепный пейзаж, жаль только, что через полчаса все это превратится в руины

Стратегия

Стратегический уровень "Агрессии" визуально чертовски напоминает Hearts of Iron II — висящая под облаками камера показывает нам крупные точки-города, вполне себе реалистичный рельеф местности и красные линии границ государств. Глобальная карта, в отличие от варгеймов, не поделена на сеточки-квадратики, но достаточно информативна и позволяет всегда держать руку на пульсе. Что интересно, города-столицы не просто нарисованы схематично, а представлены в виде небольших 3D-моделей, которые можно с легкостью рассмотреть поближе — достаточно приблизить камеру или повернуть ее вокруг своей оси. Впрочем, мегаполисы выполняют не столько эстетическую функцию, сколько практическую — именно в них развиваются технологии, течет производство, добываются основные ресурсы.

Конечно, игра за представленные на выбор страны будет чрезвычайно разниться. Советский Союз, например, обладает огромным потенциалом промышленности и гигантским населением. Великобритания имеет крепкую экономику и флот №1 в мире. Германия владеет передовыми технологиями и находится в выгодном месте Европы. Ну а французы достаточно хитры, чтобы выбрать сильную сторону и заключить с ней союз.

Впрочем, прежде чем ворчать о балансе сторон, предлагаем познакомиться с ресурсной базой — она необычна и ярче всего отражает замыслы разработчиков. Итак, экономика включает: количество населения, уровни жизни, образования и промышленности. Как видите, все достаточно просто — за исключением, пожалуй, загадочного "образования". Вкладывая средства в эту область, игрок получит на выходе своих эйнштейнов, кулибиных и ферми. Вообще, уделять населению много внимания никогда не будет лишним, ведь в "Агрессии" недовольные политикой государства жители запросто могут учинить массовые беспорядки, увиливать от военной службы и мешать нашим наполеоновским планам. Вспоминать уроки истории, когда Российская империя вышла фактически проигравшей из Первой мировой из-за внутреннего восстания, всегда полезно.


Через пару мгновений расчет правой пушки скроется под обломками здания


Большой бадабум — ни черта не видно, но на то она и атомная бомба

Тем не менее, глобальная составляющая не обещает быть легкой прогулкой по головам оппонентов. События разворачиваются в реальном времени (впрочем, "пауза", прокрутка времени вперед/назад тоже никуда не делись), поэтому везде успеть практически невозможно. Не взаимоисключающих выхода два — создание мощного кабинета министров (выбирать предстоит из реально существовавших в истории личностей) или переложение экономических забот на плечи искусственного интеллекта. Не хотите заморачиваться на микро- и макроменеджменте, выбирать ветки дальнейших технологий и комплектовать каждую армию? Просто дайте сигнал кремниевому другу, и он с удовольствием развяжет вам руки. Останется лишь самое главное — двигать вооруженные силы по глобальной карте и выбирать место для следующего удара. Однако собрать все силы в кулак и наподдать всем и вся вряд ли получится — оппоненты не станут церемониться с новоявленным агрессором, связанные всевозможными договорами и пактами о ненападении, они оперативно придушат ваши поползновения на корню.

По ходу игры оказывается, что стратегия тесно связана с тактикой. Дальновидный главнокомандующий всегда предусмотрит путь отступления, сформирует отряды подкрепления и план дальнейших действий. Заранее построив в одном из своих городов фортификационные укрепления, ваша армия может быть уверена — сойдясь в схватке в тактическом бою, обороняющаяся сторона получит в свое распоряжение надежные окопы, ДОТы и прочие элементы комфортной армейской жизни. Пренебрегли данной возможностью — рассчитывайте на самые беспокойные минуты в своей жизни, ибо создать полноценный фортификационный рубеж за мгновения никому не под силу.



Решать глобальные задачи невероятно тяжело, но приятно

На этом наш рассказ о стратегическом режиме завершаем — он составляет большой кусок "Агрессии", в котором найдется место как для хитроумных планов и замыслов, так и для открытой пропаганды собственной политики, которая вовсе не ограничивается коммунизмом и монархизмом (о демократии, социализме, нацизме, анархии и элитократии, надеемся, слышали все). Итак, что же у нас с тактикой?

Тактика

Тактика "Агрессии" выглядит как заправская RTS, которая и стоит в графе "жанр". Судя по большому количеству скриншотов, представленных в Сети; ролику, крутившемуся на прошедшем "Игромире", и пресс-версии трейлера — действо будет напоминать таковое в "Блицкриге". На приличной по размерам карте сталкиваются интересы двух противоборствующих сторон, сначала вступает в бой артиллерия, потом поля утюжат танки, а довершают разгром радостные крики пехоты. Гордость разработчиков Lesta — собственный движок (на создание которого ушло два года), способный отобразить нам сражение с участием 12 тысяч юнитов. Да, до легендарных "Казаков" ему далеко; назвать модели детализированными язык не поворачивается; а графика, благо что трехмерная, не способна выдавать красоты последних хитов вроде Company of Heroes — однако картинка выполнена, что называется, с душой. Но то статика, откровения начинаются непосредственно в самой битве. Именно здесь познается истинный смысл выражения "пушечное мясо" — после оглушительного залпа орудий местность усеивается гигантскими воронками, бегущая солдатня моментом превращается в кровавое месиво, а в радиусе доброго километра на поле можно натолкнуться на оторванные руки и ноги. Настоящую же жуть можно увидеть во время взрыва атомной бомбы, когда городские кварталы сносит ударной волной, превращая многоэтажные здания в щебень и осколки.

Понятия "один юнит" в "Агрессии" нет — масштабы не те. Куда рациональнее выглядит хорошо зарекомендовавшая себя система сквадов, каждый из которых состоит из 10 человек. Методом простой арифметики легко можно подсчитать максимальное количество сквадов на одной карте — 50, плюс небольшой запас для подкрепления. Данная возможность для самых предусмотрительных, которые в глобальном режиме оставили на "всякий пожарный" группу поддержки. Чуете, что начинаете сдавать позиции или настало время для авиаудара — связываемся со ставкой и получаем свежих юнитов. Большая протяженность временного отрезка игры обуславливает в ней наличие таких родов войск, как конница, пехота, бронетехника, артиллерия и авиация (ждать чего-то экстраординарного от последней не стоит — можно будет только указывать место удара, а ее роль в Первой мировой так и вовсе будет схематичной). Так как с вышеперечисленными подразделениями нам не раз доводилось иметь дело, рассказывать о них более подробно не имеет смысла, поэтому пара слов лишь о специфичных юнитах. Например, это аэростаты — парящие над позициями врага воздушные шары достаточно сложно сбить без зениток. Помимо ручного сбрасывания снарядов, эти "воздушки" способны значительно увеличить точность и прицельность артиллерийского огня. Кстати, забудьте выигрышную тактику первого "Блицкрига", когда почти всю работу выполняли пушки и снайпер с биноклем, производящий корректировку огня. Гаубицы хоть и будут обладать потрясающей мощью, вряд ли смогут выстрелить хотя бы пять раз — скорость перезарядки орудий настолько мала, что противник уже сто раз успеет сблизиться и переколоть штыками все боевые расчеты пушек. Проблемы возникнут и с транспортировкой наших "Больших Берт" — утащить громадины смогут лишь неповоротливые тягачи. Начинает казаться, что при таком раскладе лучшим выходом будет массированная бомбардировка, однако тут нужно упомянуть еще вот о чем: даже одержав победу малой кровью, вы получите разрушенный город, а выйдя на глобальную карту — потребность в отстраивании новой инфраструктуры, налаживании производства и постепенном заселении мест боевой славы. Поэтому думать и находить компромисс между войной и миром придется.

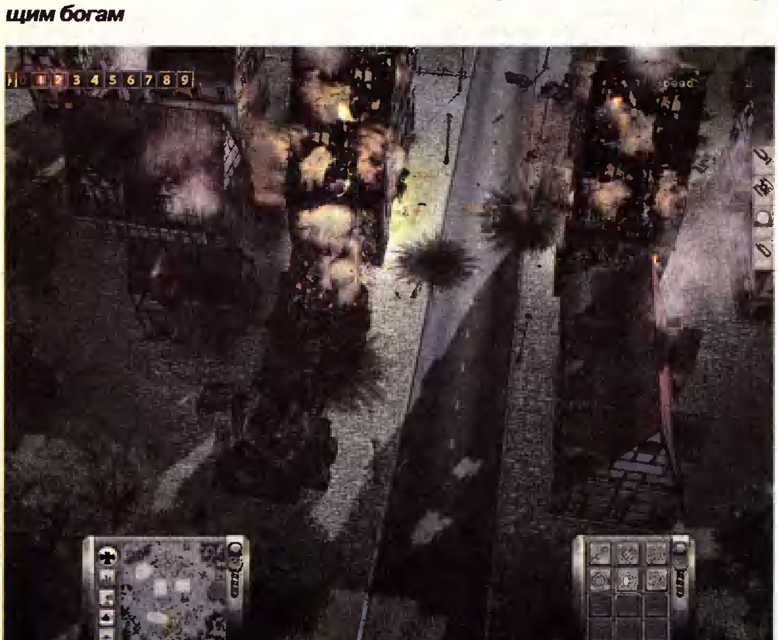
War or peace?

До релиза "Агрессии" у разработчиков осталось не так уж много времени. Сейчас проект близится к стадии бета-версии — осталось лишь решить некоторые вопросы относительно пополнений по ходу боя, отточить мультиплеер (да, и ему найдется место) и придать вкусной начинке соответствующий вид. В любом случае, перед нами — оригинальная и крайне многообещающая стратегия, от масштабов которой захватывает дух.

Антон Борисов



Камера, проглядывающая сквозь облака, уподобляет нас всемогущим богам



Ночью война кажется совсем иной



Destroy this all!

АНОНС

Supreme Commander

Разработчик: *Gas Powered Games*
Издатель: *THQ*
Дата релиза: *1-ый квартал 2007 года*
Суть: *продолжение незабвенной Total Annihilation*
Сайт игры: *www.supremecommander.com*

Любителей стратегий в реальном времени разработчики в наши дни буквально забрасывают своими творениями. Среди этого потока иногда находятся шедевры, есть достаточно хорошие продукты, но все же большая часть таких игр — римейки, клоны, неоригинальные подделки. Вот тогда рука геймера сама тянется к запыленной полке, где лежат такие шедевры старины, как StarCraft, Dune... Стоп! А это что такое? Total Annihilation... Что-то знакомое... Ах, да! 1997 год, компания Cavedog Entertain-ment выпускает одну из первых игр, в которой присутствует настоящее 3D-окружение: объемные леса, правдоподобные холмы и равнины. Какое отношение к анонсу Supreme Commander имеет упомянутый проект? Да прямое: Supreme Commander есть продолжение незабвенной Total Annihilation! Любители RTS, могу вас поздравить — грядет настоящий шедевр! Почему я настолько уверен? Что ж, попробую и вас в этом убедить.

Крис Тэйлор представляет...

Как мы помним, Total Annihilation была разработана Cavedog Entertainment, где Крис Тэйлор работал дизайнером. Сейчас же Крис возглавляет Gas Powered Games, которая и разрабатывает Supreme Commander — продолжение Total Annihilation. Так почему же не Total Annihilation 2? Все дело в том, что Atari решила прибрать к рукам столь известную торговую марку. Крис и компания долго ждали приглашения на разработку сиквела, но через восемь лет, выпустив удачную серию Dungeon Siege и соскучившись по стратегиям, они решили создать игру, которая стала бы продолжением их старого творения. Да, хотел бы я посмотреть на лица маркетологов Atari, когда Крис анонсировал Supreme Commander...

И еще одно трио

Увы, Core и Arm, расы из Total Annihilation, перекочевали в жадные ручки Atari вместе с правом на издание продолжения. Крис и компания думали недолго и решили остановить свой выбор на трех враждующих сторонах. Более того, в отличие от TA, в Supreme Commander появится полноценный сюжет для каждой стороны. Какие же это стороны?

Могу сразу сказать, что все расы — люди... Только разные. Первая сторона — Силы Земли (United Earth Federation), главная отличительная черта которой — желание колонизировать все и всех; техническое оснащение, присущее людям, — танки, самолеты, крейсеры, подлодки. За людьми следуют Cybryan's — раса киборгов, которым подвластны всякие технологические штучки и навороты. Появилась она вследствие гениального открытия доктора Брекмана, которое произошло в 25-ом веке: ученый исследовал все прелести имплантантов, показал их миру, и они вскоре приобрели огромную популярность, а следовательно, и своих поклонников. Когда использующих имплантанты людей оказалось достаточно, они откололись от других и стали жить и развиваться отдельно. Основное вооружение этой расы — огромные роботы, ходячие танки и "паукообразные" крепости. Третья сторона в игре — самая загадочная. Когда-то давно, когда люди еще начинали колонизировать Вселенную, в отдаленную галактику был послан десяток кораблей, который, естественно, безвозвратно пропал. И вот, спустя несколько столетий, на Терру наведывается делегация расы Aeon's. Оказывается, что это те самые пропавшие колонисты, точнее, их потомки. В дальней галактике они нашли технологии инопланетян и смогли их приспособить для своего существования. Конечно, такая "инопланетная" находка не могла не сказаться на людях — человеческого в них, увы, почти не осталось. Да и колонизация их не сильно волнует, их цель — очистить космические просторы от разного рода скверны. От людей и киборгов...

В результате получилась вполне сбалансированная смесь из трех равносильных рас с уникальными юнитами и технологиями. При желании можно провести параллель со старичком-Starcraft'ом: люди остаются собой, Сибириане — слегка механизированные Зерги, а Аеоны — вылитые Протоссы.

Птичий полет и максимальное приближение

Что же заставляет господина Криса Тейлора быть уверенным в успешности своего будущего творения? Ну что же, одна из причин — это, конечно же, графика, а в особенности проработка локаций. Их размеры обещают быть поистине грандиозными и в то же время — качественными и реалистичными, на них, по словам Криса, сможет поместиться просто-таки огромное количество юнитов.

А для руководства большим количеством юнитов требуется хорошее управление и, конечно же, камера. Именно камере в игре будет уделено самое большое внимание. При максимальном приближении можно будет рассмотреть каждую деталь обшивки вашего танка или вооружение вашего солдата. А для максимального отдаления камеры Крис и компания даже придумали специальное название — "Театр Войны". Этот режим мы привыкли называть просто "высотой птичьего полета". Пребывая в таком состоянии, мы будем видеть любого юнита, большого или маленького, как одну точку. Зачем нам это будет нужно? Судите сами, нам предстоит управляться не с одним отрядом, не с двумя, а с десятками, а то и сотнями. Только четко видя картину в целом, геймер способен управлять такими войсками. Таким образом, Supreme Commander сможет превращаться в эдакий реалтаймовый варгейм, что придаст игре своеобразность и заинтересует многих любителей РТС.

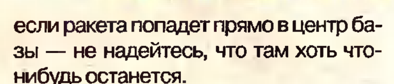
А теперь о главном: юниты и ресурсы

Пожалуй, первое, на что игрок, знакомый с Total Annihilation, обратит внимание — это отказ от традиционной системы боя. Как это? Например, по полю боя едет огромный танк и на него выезжает отряд маленьких танкеток. Раньше, по совокупности урона, танкетки запросто расправились бы с танком. В Supreme Commander все гораздо более реалистично: "гигант" сотрет "карликов" с поля боя, не подпустив их даже на дистанцию прицельного выстрела. "Где же баланс?" — спросите вы. Спокойствие, в этой игре главную роль играет тактика, а не характеристики отдельно взятых юнитов. Если окружить танкетками "монстра" да еще и пустить атаку в несколько волн — шансы на победу заметно увеличатся.

Несомненно, главным плюсом для любой воюющей стороны станет непосредственно сам Supreme Com-mander — огромный юнит, представляющий собой "базу на колесиках". Все остальные солдаты будут управляться с этой базы. Потеря SC не ведет к поражению, но станет тяжелой потерей для любой армии. Поэтому SC следует защищать и оберегать, используя его только в крайних ситуациях и в качестве юнита поддержки.

Важную роль в Supreme Commander будет играть и транспорт, так как юниты в игре оснащены небольшими топливными баками, а транспорт имеет внушительный запас топлива и десять посадочных мест. Разновидностей "перевозчиков" будет несколько: от простых наземных до воздушных и даже подводных. Вы можете заполнить весь транспорт тяжелыми юнитами; а можете поместить туда легких солдат — и они будут вести огонь из бойницы; оставьте пару мест свободными и поместите на них силовые щиты — и такой транспорт прорвётся даже через самый жесткий кордон.

Еще один важный юнит в игре — ядерная подлодка: стоит необыкновенно дорого, строится долго, плавает медленно, прицеливается неспешно — зато когда ракета взлетела... Можно спокойно откинуться на спинку кресла, отдалить камеру и ждать. Взрывная волна снесет абсолютно все в округе, а если ракета попадет прямо в центр базы — не надейтесь, что там хоть что-нибудь останется.



Но поговорим про ресурсы, ведь если нет денег — нет армии. А ресурсов в игре будет всего два — mass и energy. Ну, с энергией, по-моему, все ясно: вспоминаем TA (если у кого-то не получается — вспоминайте ту же Dune) и строим электростанции, аккумуляторные и иже с ними, чтобы обеспечить свою базу энергией. А вот о ресурсе mass известно только то, что он будет добываться из недр планеты (spice не напоминает? мне — очень). А при адекватном развитии базы у игрока появится возможность воздвигать сооружения, перегоняющие энергию в mass. Естественно, способ будет дорогостоящим.

Ну и напоследок про AI, который разработчики обещают сделать достаточно умным: поврежденные юниты возвращаются на базу для ремонта или дозаправки; посланные с разных баз в одну точку юниты сами скоординируют свои действия так, чтобы достигнуть цели одновременно; ну а продвинутая система навигации поможет бойцам выбрать самый подходящий маршрут для достижения точки/объекта.

Дикость? Нет, хитрость!

Физика в игре занимает важнейшее место. Так возможности лесного массива не использовал еще никто! В лесу геймер будет прятать пехотинцев, которых не заметит самолет (лучше всего подходит для разведки "тумана войны", его никто не отменял). В то же время обнаружить боевую технику будет легко — по поваленным деревьям. От взрывов растительность вместе с кусками земли взмывает ввысь, а лесные пожары, от которых получат и враги, и друзья, смотрятся очень красиво...

Что касается графики, то по доступным скриншотам заметны некоторые плюсы и минусы. К плюсам можно отнести детализированные ландшафты, красивую воду, неплохую модель освещения. А минусом является недостаточное количество полигонов, потраченных на модели. Но в общем картина складывается неплохая еще и благодаря добротному дизайну всех игровых моделей, чем славилась еще TA.

Заменит ли тактика баланс?

Основным достоинством грядущей игры является дуэт графика+физика, но Крис Тэйлор пошел на рискованный шаг, почти полностью убрав баланс и сделав упор на тактику. Горький опыт Age of Empires III сам собой образует вопрос — а не зря? Что ж, ждать осталось совсем недолго — разработчики обещают игру уже в первом квартале 2007 года.

Никита Ильюшенко









Учредитель и издатель — ООО "Нестор". Регистр. свидетельство № 1411, выдано Госкомпечати РБ 16.11.99 г.

Подписной индекс 63160 (индивидуальный), 631602 (ведомственный).

Адрес редакции: Республика Беларусь 220002 Минск, пр-т Машерова, 25-443. Тел./факс (017) 234-67-90. Отдел рекламы (017) 210-11-48, 234-67-90.

Отдел распространения (017) 2893713.

Адрес для писем: 220113 Минск, а/я 563, "Виртуальные радости".
E-mail: vr@nestormedia.com.
Шеф-редактор Марина Бирюкова.
Компьютерная верстка Александра Воронецкого.

Подписано в печать 6.12.2006 г. в 18.00. Тираж 28 263 экз. Цена договорная.

Отпечатано в типографии РУП "Издательство Белорусский Дом печати", Республика Беларусь, г. Минск, пр-т Независимости, 79. Заказ № 6713.